

Guías Prácticas: Dino Crisis, Sonic y primeros pasos en Tomb Raider IV

Editorial

NÚMERO 100, AÑO 2000... MILLONES DE JUGONES

Cien números. Más de 8 años ya al pie del cañón, sin faltar ni un sólo mes a nuestra cita. Y quién iba a apostar un duro por nosotros cuando, allá por Octubre de 1991, los locos de Hobby Press poníamos en el quiosco una revista que hablaba, única y exclusivamente, de videojuegos para consolas. ¿Videojuegos? ¿consolas? Qué cosas más raras, ¿verdad? Pues mirad, 100 números ya. Y seguro que ahora nadie pone en duda que Hobby Consolas puede seguir viviendo otros 100, 200 ó 300 números más. Porque esto de los videojuegos ya no es ninguna locura. Es un medio de entretenimiento que, a las puertas del nuevo milenio, se ha convertido en una parte fundamental de nuestra cultura, de nuestro sistema de vida, como lo son el cine, la música, la literatura... Personalmente, a quienes hacemos Hobby Consolas, nos queda el orgullo de haber contribuido a la difusión de los videojuegos en España, y nos sentimos también en cierto modo "responsables" de que a mucha gente, sea de la edad que sea, ya no le de vergüenza reconocer que juegan con Mario, Sonic o Lara Croft. Sí, lo podemos decir bien alto. Somos ya millones de personas a quienes nos gustan los videojuegos. Es más, nos divierten, nos encantan, nos fascinan, nos apasionan... ¡Oye, a ver si va a ser verdad que esto de los videojuegos es una auténtica locura!

Sumario

Número 100 • Enero 2000 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

HOBBY PRESS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro **(Jefe de Sección)**, Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño **(Jefe de maquetación)**, David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Sergio Herrera, Javier Navas, Santiago Reinoso
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Robert Sandmann
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05

NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Norte de Sudamérica y Área de Caribe.
Distribuye ADEA - Madrid. Tlf. 91636 20 00 Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es


Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**


el sensor

LA QUINTA COLUMNA

100

Diez y media de la mañana. La redacción está ya en pleno funcionamiento. Enciendo el ordenador. Hay una avalancha de e-mails esperando contestación. Que esperen. Un discreto sobre se ha colado sigilosamente en mi mesa. Ya sé lo que es. El nombre del remitente lo ha delatado. Es la beta del juego que todos aguardábamos impacientes, la última novedad que por fin ha llegado a nuestras privilegiadas manos. Es el momento mágico del primer vistazo, una rápida valoración para comprobar si realmente el juego es tan bueno como alardeaban sus creadores. Si ellos pudieran asistir en directo a estos implacables juicios sumariales estarían muertos de miedo. ¿Nos gustará o, por el contrario, nos parecerá un fistro incapaz de alcanzar una puntuación por encima de 60? ¡Guau! ¡Pero si es una pasada! La verdad es que estos tíos nunca fallan. Bueno, casi nunca. Ninguna compañía ha demostrado ser infalible en el complicado arte de crear videojuegos. Desde luego esta vez han hecho un gran trabajo. ¡Vaya gráficos! ¡Y resulta divertido desde el primero momento! A mí ya no me despegan de esta joya en toda la mañana... Bueno eso digo siempre, y al final tengo suerte si puedo dedicarle una hora. Ya se me había olvidado que tenemos que organizar el próximo número. En diez minutos, reunión con el "dire" para ver qué portada vamos a dar y tengo que llamar a Sony, Sega y Nintendo inmediatamente. Además, todavía me espera el comentario de ese petardo de juego que me tocó en suerte ayer. Y el cierre está a la vuelta de la esquina. ¡Uf! Empieza el jaleo, la locura de todos los días. Así durante 100 números, así durante 100 meses...
Claro que no siempre ha sido igual. Hace años no teníamos e-mail, sólo teléfono y fax. Y en vez de las poderosas máquinas actuales jugábamos con una NES o con una Master System. Y ese juego que tantas veces esperamos impacientes no siempre es bueno, pero hay que valorarlo igualmente. Casi siempre nos falta tiempo para acabar la revista, y si vierais el estado de nuestras mesas tras finalizar un número, pensaríais que ha pasado un tornado o algo parecido.
Pero es nuestro trabajo y nos gusta. Y por eso cada número intentamos hacerlo aún mejor, aunque no siempre lo consigamos. Y así seguiremos durante otros 100 números más. O los que haga falta. Porque ánimo, desde luego, nos sobra.

Manuel Del Campo.

¡Un "Resident" en vivo y en directo!

Esta atracción, que recibe el nombre de "Bio Hazard 4D Terror", consiste en una sala con una pantalla gigante que emite vídeos de Bio Hazard (o «Resident Evil», como lo conocemos aquí) en 3 D.

Los espectadores se colocan unas gafas especiales para percibir las 3D, y se sientan en unos asientos provistos de mecanismos de movimiento y vibratorios que se activan en función de lo que ocurre en la pantalla. La sensación de realismo es total pues, además, la atracción está preparada incluso para efectuar ráfagas de viento y de agua sobre el público.



La duración del espectáculo es de 10 a 15 minutos, y se prevén más de 200.000 visitantes durante el primer año de funcionamiento en cada uno de las 10 localizaciones en que se va a instalar.

Eso sí, si estás deseando probarla, ten paciencia, porque la atracción comenzará a funcionar en los parques de atracciones japoneses en junio del 2000, y tardará aún bastante en llegar a EE.UU. y Europa.



Paciencia, mangamaníacos

La verdad es que nos hubiera encantado poder ofreceros este mes alguno de los dibujos que han resultado premiados en nuestro concurso Mangas & Videogames, pero nos han resultado imposible por los inevitables problemas de espacio.

Lo que sí podemos aseguraros es que vamos a hacer todo lo posible por incluir en próximos números algunos de estos mangas pues, de verdad, la calidad de los trabajos ha sido excepcional y merece la pena que los publiquemos.

A ver si en el número próximo hay suerte...

Mola

• Que cumpláis 100 números este mes. ¡Vamos a por 100 más!
Y a por 200, y a por 300...

• El Resident Evil 64. ¡¡Por fin FMV'S en Nintendo 64!!
Aunque para conseguirlo les ha costado 512 megas del ala.

• Que pese al anuncio de la PlayStation 2, la actual consola de Sony siga en pleno auge, e incluso se anuncie que «Final Fantasy IX» saldrá todavía para ella.
Es que 50 millones de usuarios en todo el mundo son una razón de peso.

• «World Driver». Por fin el «Gran Turismo» de Nintendo 64.
Ya era hora, sí. Ya era hora...

• El recuadro de humor de esta misma sección.
Si es que tenemos una grasia que no se pué aguantá.

• Veros en la publicidad del Metro antes de salir al mercado. Así me gusta, que os deis a conocer a lo grande.
Nos damos a conocer como lo que somos... grandes (y muy modestos).

• Que, nada más salir la Dreamcast al mercado, le dediquéis un suplemento especial y 24 páginas de comentarios de juegos. ¡Eso es empezar con buen pie!
Pues ya verás lo bien que quedará ese suplemento convertido en una revista completa.

• La Game Boy, que está que se sale con la cantidad y la calidad de los juegos que están saliendo para ella.
Está demostrando que es mucho más grande de lo que aparenta.

• Que «Jet Force Gemini», «Donkey Kong 64», «Perfect Dark», «Rayman 2»... estén todos en castellano. ¡Un millón de gracias a Nintendo!
Eso, tú sigue buscando excusas para no aprender inglés. Bueno, la verdad es que para aprender inglés, a la academia... que no hay que mezclar los negocios con el placer.

• PlayStation 2. Pero un poco fea por fuera ¿no?
¿Nunca te han dicho que la verdadera belleza está en el interior?

Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

De estrella de rock a héroe de los videojuegos

David Bowie, protagonista del último juego de Eidos



El polifacético cantante de rock David Bowie ha prestado su imagen -y compuesto la banda sonora- para el próximo lanzamiento de Eidos. «Omikron: The Nomad Soul», que ya está disponible en PC, recibirá en los próximos meses su correspondiente versión para Dreamcast y PlayStation, y nos meterá de lleno en una aventura futurista en la que deberemos tratar con diferentes personajes para conseguir resolver un intrincado enigma. "El duque" encarnará a uno de los personajes principales con los que el protagonista debe tratar para llevar a buen fin esta aventura, y su intervención tendrá gran importancia en el desarrollo del juego.

Los videojuegos siguen en el "candelabro"



TRIBUNALES
Queda en libertad en España el hombre acusado de secuestrar a sus hijos./ 38

ASTRONOMIA
Descubren colisiones múltiples de galaxias a una distancia récord./ 37

ESTADOS UNIDOS
Demandan a Microsoft por imponer altos precios para sus productos./ 39

SOCIEDAD.

La obsesión por Pokémon sienta a un niño en el banquillo

En diciembre llegará a España

Los padres están preocupados por el interés de los niños por estos dibujos japoneses

LAS AFUERAS | JUAN BONILLA

«Metal-Gear» y la dictadura de la virtud

Recurrir a una droga que calme unos temblores no deja de ser un rasgo humorístico

Los videojuegos han vuelto a ocupar las páginas de los periódicos en los últimos días. Vamos, que como los turrones "El Almendro", la polémica vuelve siempre a casa por Navidad.

Está vez ha sido el diario El Mundo quien nos ha "obsequiado" con dos artículos de distinta índole. Por un lado, pudimos leer un reportaje sobre el fenómeno «Pokémon» en USA que fue tratado de una manera tan parcial, subjetiva y despiadada, que Pikachu y compañía acabaron siendo tratados como peligrosos monstruos capaces de desatar los más bajos instintos en los chavales americanos. Un auténtico disparate digno del sensacionalismo más salvaje. Sin embargo, una semana ante,s el escritor y periodista Juan Bonilla, firmó un artículo de opinión en el que calificaba de ridículas las críticas vertidas sobre «Metal Gear Solid». Por fin, alguien ajeno al sector se ha preocupado de informarse al respecto (incluso echando unas partidas al juego) para comprender el absurdo y patético afán de censura de algunas personas. Al menos, ya no sólo se habla de las consolas sólo para mal.

Los más vendidos (España)

1	FIFA 2000	(PS)
2	Final Fantasy VIII	(PS)
3	Jet Force Gemini	(N64)
4	Dino Crisis	(PS)
5	Soul Calibur	(DC)
6	Episodio 1: La Amenaza Fantasma	(PS)
7	The House of the Dead 2	(DC)
8	Tekken 3	(PS Platinum)
9	Gran Turismo	(PS Platinum)
10	Final Fantasy VII	(PS Platinum)

Datos proporcionados por Centro Mail.

VIÑETA CONSOLERA





el sensor

Ni fu ni fa

• La entrada de Microsoft en el mercado consolero. ¿Podrá competir contra los "grandes"?
¿A quién te refieres, al Madrid y al Barcelona? Pues por lo que se está viendo no le va a hacer falta mucho.

• Más que "ni fu ni fa", a mí "ni fi ni fa" el FIFA 2000.
Mira que ingenioso, pues a nosotros nos la "repan fifa", no te digo.

• El miedo que da «Dino Crisis». Hay varias personas que juntas darían mucho más miedo que este juego.
¿A quién te refieres? No será a la plantilla del Madrid, que no le mete miedo ya ni al Alcoyano.

• La calidad gráfica de «Gran Turismo» comparada con la de «Ridge Racer Type 4».
¿Y por qué ni fu ni fa? Será mola o no mola ¿no?

El precio de «Resident Evil 64». Seguro que al final habrá más de uno que se lo piense...
¡Y que lo digas! Mira que gastarse dinero para encima pasar miedo... hay que tener ganas ¿no?

La publi del mes
La merienda que alimenta

Proteínas, vitaminas, y mucha diversión son el aporte fundamental del regreso de los gusanos en todos los sistemas. «Worms: Armaggedon», y «Worms Pinball» son el alimento fundamental para una dieta equilibrada. Y si no, que se lo digan a esta solícita madre inglesa que nos ofrece un plato tan suculento. ¿Quién puede resistirse al muliplayer para 4 jugadores? Pues probad, probad.



Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	Tomb Raider: TLR	(PS)
2	Tomorrow Never Dies	(PS)
3	FIFA 2000	(PS)
4	Crash Team Racing	(DC)
5	Spyro The Dragon 2	(PS)
6	UEFA Striker	(PS, DC)
7	Final Fantasy VIII	(PS)
8	WWF: Attitude	(PS, GBC, N64)
9	Disney's Tarzan	(PS, GBC)
10	Soul Calibur	(DC)

Los más vendidos (U.S.A.)

1	Donkey Kong Country 64	(N64)
2	Pokémon Snap.	(N64)
3	NBA 2000	(DC)
4	Resident Evil 3 Nemesis	(PS)
5	Knockout Kings 2000	(PS)
6	Pokémon Yellow	(GB)
7	Medal of Honor	(PS)
8	WWF wrestlemania	(DC)
9	John Madden 2000	(PS)
10	Wu Tang Shaolin	(PS)

SUBEN

VOSOTROS, los lectores, que nos habéis apoyado hasta llegar a este número 100 de Hobby Consolas. Muchas gracias a todos.

LAS CAMPAÑAS PUBLICITARIAS NAVIDEÑAS en televisión de todas las compañías, que siguen superándose año tras año.

KONAMI, que nos trae por fin la moda de los juegos musicales con «Beatmanía» y, muy pronto, «Dance Dance Revolution».

BAJAN

LUCASARTS, por la cancelación a última hora de la versión de «Indiana Jones & The Infernal Machine» para PlayStation.

EL NUEVO RETRASO de «Starcraft» para Nintendo 64 que sufrirán todos los aficionados a la estrategia.

¿Y tú qué opinas?

Parece que casi todos lo tenéis claro. Nintendo va a hacer grandes cosas en el futuro. He aquí vuestras opiniones a la pregunta "Y sobre Nintendo... ¿qué expectativas tenéis?":

• De Nintendo siempre se puede esperar lo mejor: software donde prima la calidad antes que la cantidad, y la jugabilidad antes que los gráficos. El hecho de que vaya a sacar una consola superior a la PlayStation 2 también dice mucho a su favor (sobre todo si es más barata). Quizás se le pudiera reprochar el tema de las traducciones, aunque parece que con la N64 se están poniendo las pilas. Personalmente, pienso que es la mejor compañía de videojuegos que existe. (Manuel Montes Martín-Mateos).

• Todos sabemos que Nintendo va por libre, a su ritmo, sin dejarse intimidar por proyectos ajenos y cifras escandalosas. Pero esta política tan independiente no le ha dado malos resultados como cabía esperar, sino todo lo contrario. Ha ideado sistemas más que aceptables, que rivalizan siempre con las consolas de su generación. De momento ya ha suprimido el formato cartucho por el DVD, que hablando de Nintendo ya es una novedad. (Andrés Martínez Molina).

• Pienso que su nueva consola, Dolphin, va a arrasar en todo el mundo cuando salga, aunque Nintendo debe tener cuidado con Dreamcast y PlayStation 2. No se sabe cuál ganará porque cada una posee unas características distintas, pero lo que sí es seguro es que revolucionarán el mundo de las consolas. (Brightblade)

• Creo que Nintendo no está acabada ni mucho menos. La N64 podrá aguantar hasta la llegada de Dolphin, pues quedan muchos juegos prometedores, como «Perfect Dark» o «Zelda Gaiden». Cuando llegue Dolphin no tendrá los mismos problemas que N64, ya que la elección del DVD le va a facilitar mucho las cosas y la posible programación de Square y Namco para esta consola la harán la reina. Además, hay que pensar en Miyamoto y Rare programando para Dolphin, que harán los mejores títulos. (Sergio)

• Enormes. Sobre todo al ver que han cambiado su política de los textos traduciendo cada vez más, tanto en N64 como en Game Boy. Después, al ver la cantidad y calidad de los juegos de las Navidades (obras maestras). Y sobre la futura consola Dolphin, me espero lo mejor, tanto en tecnología como en calidad de juegos (un hurra por el DVD). (Ricardo Herraiz Crespo).

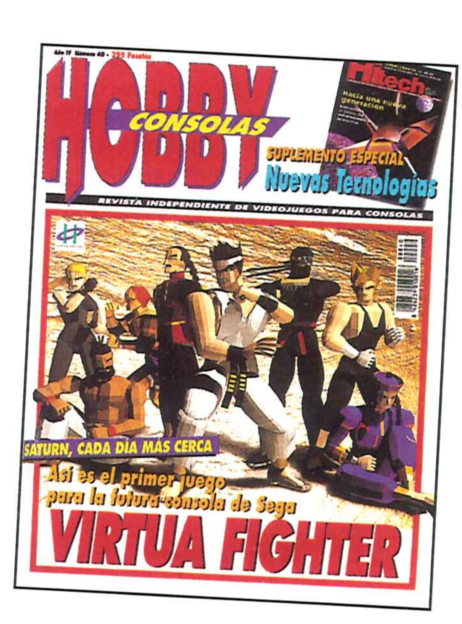
Y para el mes que viene:
¿Qué pensáis sobre el fenómeno Pokémon?



Así que pasen 5 años...

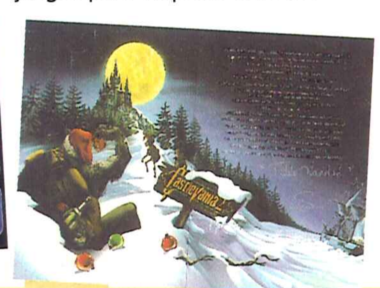
Virtua Fighter inauguró el año en Saturn

El final del 94 vino, como siempre, cargado de jugosas novedades. Super Nintendo recibía la llegada de «Vortex», el tercer juego que utilizaba la tecnología del chip FX, mientras que los usuarios del MD-32X disfrutaban de la alucinante conversión de la recreativa «Star Wars». Aquel mes de enero también vimos nacer a nuestra revista hermana Hi-Tech, dedicada a las consolas de nueva generación: Saturn, PlayStation y una aún "desconocida" Ultra-64. Saturn se las prometía felices con «Virtua Fighter» y los más valientes se tomaron las uvas jugando a «Rise of the Robots» para las consolas de 16 bits.



Las compañías nos felicitan

Como todos los años por estas fechas, las principales compañías de software nos han mandado sus curiosas felicitaciones navideñas con detalles de sus lanzamientos más representativos. Entre pilotos de «Carmaggedon», y vampiros de «Castlevania», nosotros también queremos desearos una Feliz Navidad y un buen puñado de juegos para empezar el 2000.



Los más vendidos (Japón)

1	Chrono Trigger	(PS)
2	Arc the Lad III	(PS)
3	Pac-Man World 20th Anniversary	(PS)
4	Palor! Pro Jr. Vol. 2	(PS)
5	Super Robot Taisen 64	(N64)
6	Derby Stallion 99	(PS)
7	Dragon Quest 1 y 2	(GB)
8	Langrisser Millennium	(DC)
9	Winning Eleven 4	(PS)
10	Seaman: Forbidden Pet	(DC)

No Mola

• El retraso de «Perfect Dark». Aunque si al final sale traducido, podréis darle un 100, ¿no?
Sí, claro, y un 110. Primero se lo tendrá que ganar ¿no?

• Que cuando consigues un "chocobito" en «Final Fantasy VII» te tengas que quedar con ganas de entrenarlo en la PocketStation.
Eso es vocación, futuro "entrenador profesional de chocobos"

• No haber podido visitar vuestro stand del Simo de este año.
Pues sería porque no fuiste, porque nosotros estuvimos allí.

• Que nos pongáis los dientes largos con juegos como «Parasite Eve 2» y no saber si luego van a llegar a España, como ocurrió con la primera parte.
A ver si a base de hablar y hablar de ellos, al final acaban llegando.

• Que no regaléis más posters de Lara.
¿Que tal un adhesivo 3D con una Lara casi casi real?

• Lo corto que es «Metal Gear Solid». Un juego así y que te dure un mes escaso...
Como dijo Góngora, lo bueno, si breve, dos veces bueno.

• Que no regaléis vídeos con imágenes de juegos de Dreamcast.
Ya, y lo del mes pasado que era, ¿un vídeo con las mejores recetas de Arguiñano?

• «Tomb Raider: The Last Revelation». ¿Totalmente en castellano? ¡¡Pero si Lara habla hasta en italiano!!
No me dirás que no resulta sexy hablando italiano ¿eh?

• Lo poco que habláis de «Gran Turismo 2»
¿¿¡¡!!??

• Que Dreamcast valga 40.000 pesetas del ala y PlayStation 2 ¡60.000! ¿Qué tienen de especial aparte de Internet y sus bits?
Unos juegos que te harán saltar los ojos de sus órbitas.

En voz baja

Este mes he pegado bien la oreja a las paredes dispuesto a escuchar los planes secretos que traman las grandes compañías. De lo que he descubierto, lo que más contento me ha dejado ha sido el rumor de que la nueva consola de Microsoft de la que os hablaba el mes pasado podría ser presentada en una feria de electrónica norteamericana dentro de muy poco tiempo. Parece que el misterioso "expediente X-Box" va a desvelarse en breve.

Más cosas. El amigo Miyamoto, ha insinuado que, tras «Zelda Gaiden», tendremos que esperar la friolera de cinco años antes de ver el siguiente capítulo de Zelda, que por supuesto será para la nueva Dolphin. Al parecer, este nuevo juego está ya en desarrollo, y todo ese tiempo de espera se deberá a que va a utilizar un sistema de juego completamente nuevo y distinto al de Ocarina of Time. Por supuesto, Miyamoto no ha dado ni una pista acerca de ello, pero tranquilos porque no tardaré mucho en enterarme.

Como me he enterado ya, por ejemplo, de que en Sega Japón están desarrollando actualmente un título totalmente secreto que podría ser una versión para Dreamcast de algún clásico de la compañía. ¿Os gustaría que os dijese cual es? Pues ahí va: se trata de «Shinobi», y aunque Sega no ha confirmado nada al respecto, se rumorea que se anunciará durante el próximo Tokyo Game Show .

Lo que sí que está casi confirmado son dos secuelas de para PlayStation2 de dos éxitos de este año que termina. El primero es «Dino Crisis 2», en el que presumiblemente tendremos de vuelta a la pelirroja Regina como protagonista. Y todo apunta a que también habrá una nueva entrega de «Resident Evil» para PlayStation 2.

Para terminar, os daré una noticia que dejará helado a más de uno.

Como ya os contó mi colega Javier Abad hace unos meses, parecía casi seguro que la siguiente entrega de la serie «Final Fantasy» saldría finalmente para la PlayStation actual. Pero ahora me he enterado de que Shinji Hashimoto, el productor del juego, ha comentado que «FF IX» podría suponer un cambio demasiado radical para la serie, por lo que podría terminar siendo un título ajeno a la saga cuando llegue a las tiendas.

Como veis nos espera un año de grandes cambios en este apasionante mundo de los videojuegos. Feliz Navidad y que lo disfrutéis.

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Manuel Montes, Bienvenida Alquera, Andrés Martínez, Pablo de Carlos, Jesús Martínez Fernández, Sergio, Miguel Ángel Romero, Luis Alonso Reina, Ricardo Herraiz Crespo, José Luis Rodríguez Rodríguez.



Campaña publicitaria de Sony España contra la piratería

"La piratería mata a tus héroes"





La piratería representa un grave daño en la industria del videojuego. De hecho, en nuestro país, se estima que el índice de piratería supone un 70% de las ventas totales de software de entretenimiento, lo que representa que por cada juego original que se vende existen entre 10 y 11 copias piratas.

Conscientes de ello, Sony España ha llevado a cabo durante el mes de Diciembre una campaña de concienciación al usuario, mediante un ingenioso spot publicitario que ha precisado de una inversión de 60 millones de pesetas, en el que se puede observar una niña que va a visitar al cementerio al héroe de su juego favorito, muerto por culpa de la piratería. Según James Armstrong, Director General y Consejero Delegado de SCE España: *"Es la primera vez que se lleva a cabo una iniciatia de este tipo, y esperamos que sea imitada por otros países en breve".*

Nosotros confiamos en que esta iniciativa, unida a los esfuerzos de asociaciones como la FAP, consigan reducir los alarmantes niveles de piratería existentes en nuestro país.

Tus juegos favoritos no vienen sólos

Packs especiales de PlayStation para estas Navidades







Sony ha anunciado que, durante el período navideño, los siguientes juegos podrán adquirirse, además de en sus presentaciones básicas, en los siguientes paquetes especiales:

- «FF VIII», junto a una Memory Card, una camiseta y un póster.
- «Spyro 2», junto a un estuche porta-CD's.
- «Esto es Fútbol», junto a una Memory Card o un Multitap.
- «Tarzán», junto a un estuche porta-CD's.
- «Crash Team Racing», junto a un estuche porta-CD's o un Multitap.
- «Barbie Cabalga y Juega», junto a un estuche porta-CD's.

Los precios de estos packs oscilan entre las 8.490 ptas. y las 11.990 ptas, excepto «Barbie», que costará 3.990 ptas. Como veis, las ofertas son de lo más suculento.

La mejor música disco

A Playstation 2 le va la marcha

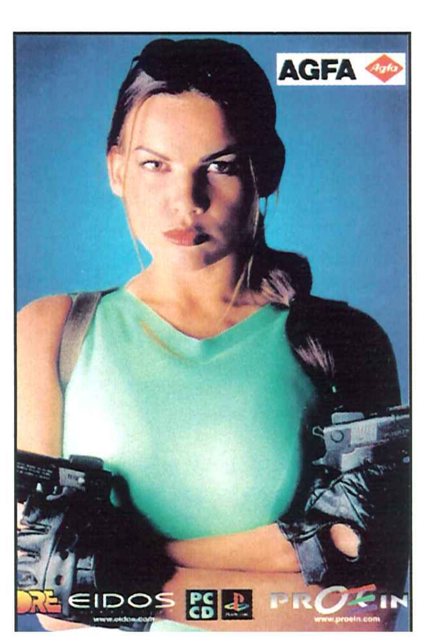


Acaba de salir al mercado el segundo volumen de Playstation, una recopilación de los éxitos más sonados de la música de baile, que no sólo incluye 2 CDs repletos de la mejor música del momento, sino que además cuenta con un tercer compacto con demos de los últimos juegos disponibles para la consola de Sony. A partir de ahora podremos disfrutar de « Wip3out», «Unjammer Lamy», «CTR», y algunos más, mientras escuchamos la música de moda.

Lara ofrece su mejor imagen

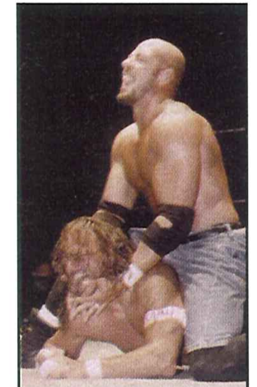
Agfa pone a la venta carretes con la imagen de Lara Croft

A partir de ahora no sólo Manuel del Campo podrá presumir de tener fotos con la señorita Croft, al menos si utilizamos la nueva línea de carretes Agfa. Porque desde ahora, al adquirir un "Lara Pack" -compuesto por dos carretes de película- se nos obsequiará con una demo jugable de «Tomb Raider: The Last Revelation», el nuevo juego de la saga. Así, además de revelar nuestras mejores instantáneas, asistiremos a la revelación de los secretos mejor guardados de Egipto.



La compañía americana se ha hecho con la licencia de la ECW

Acclaim se apunta a la lucha libre



La compañía americana de videojuegos Acclaim, ha anunciado recientemente la compra de una pequeña parte de la ECW (Extreme Championship Wrestling), una de las tres organizaciones estadounidenses de lucha libre más importantes. Como parte de este acuerdo, Acclaim se ha hecho con los derechos exclusivos para la realización de juegos bajo la licencia de la ECW.
Los resultados de este acuerdo van a ser palpables desde el primer momento, pues ya se está desarrollando un primer título que se beneficia de esta licencia, cuyo lanzamiento se prevé para Febrero del 2000 en EE.UU..

Los compradores de «DK64» que ya posean el Expansion Pak podrán cambiarlo por un control pad

Nintendo pone en marcha la Operación Cambio

Como sabéis, «Donkey Kong 64» es el primer juego para Nintendo 64 que precisa obligatoriamente de un Expansion Pak para funcionar. Por este motivo, Nintendo ha puesto el juego a la venta inseparablemente junto con el cartucho de expansión de memoria, a un precio de 12.990 ptas.
Pero, ¿qué ocurre con los usuarios que ya dispusieran de su propio Expansion Pak? Pues bien, Nintendo acaba de poner en marcha la Operación Cambio, mediante la cual podréis cambiar el cartucho de expansión por un pad de control del color que prefiráis.
La mecánica es la siguiente:
- Dentro de la caja del juego habrá una tarjeta de registro, que deberéis rellenar.
- Luego, tendréis que coger el Expansion Pak SIN ABRIRLO NI UTILIZARLO (esto es importante), y enviarlo junto con la tarjeta de registro, y una hoja con vuestros datos personales, el nº de socio y el color del mando elegido.
- La dirección del envio, que deberéis hacer a vuestro cargo y por correo certificado, es:

NINTENDO ESPAÑA
C/ Lanzarote 11, nave 7
28700 - SAN SEBASTIAN DE LOS REYES
REF.: OPERACIÓN CAMBIO

Si seguís todos estos pasos (recordad que el Expansion Pak debe llegar a Nintendo tal y como se encuentra dentro de la caja, sin abrirlo ni utilizarlo), Nintendo se encargará de enviaros en un plazo aproximado de 3 semanas vuestro mando.

Internet on line

SOUL CALIBUR SE HACE PEQUEÑO
El mejor juego de lucha de la historia ya ha vendido más de 1.000.000 de copias en todo el mundo, y para celebrarlo, nada mejor que premiar a los usuarios de este genial GD con un minijuego con el que poder jugar en nuestra VMU. Este pequeño regalo estará disponible en Japón desde el mes de Enero, y muy pronto, todos los usuarios de Dreamcast podrán descargarse desde internet su versión portátil de «Soul Calibur».

LAMMY SE PASA A LAS RECREATIVAS
Es tal el éxito cosechado por la secuela de «Parappa the Rapper», que los muchachos de Namco se han puesto manos a la obra para trasladar las aventuras de nuestra guitarrista favorita a una máquina arcade en la que, además de disfutar del nuevo repertorio musical, el mando de control se sustituirá por una guitarra como la que ya pudimos utilizar en «Guitar Freaks».

STRIDER VUELVE A LAS CONSOLAS
Capcom versionará próximamente «Strider 2» para PlayStation. La versión doméstica de esta recentísima recreativa incluirá una versión idéntica al arcade, y además contará con un segundo CD que nos permitirá volver a jugar al primer Strider -un juego que hizo furor en las consolas de 8 y 16 bits-.

HC News

CENTRO MAIL REGALA UNA CAMISETA AL COMPRAR «TUROK: RAGE WARS»
Siguiendo su habitual tendencia, Centro Mail regala a todos los compradores de «Turok: Rage Wars», de Nintendo 64, una camiseta exclusiva de Turok.

«FINAL FANTASY VIII» ARRASA EN TODO EL MUNDO
Las cifras de ventas del RPG de Square son incontestables: por ahora, se han vendido 3,6 millones de copias en Japón, 1,4 en EE.UU., y uno en Europa. En España ya se ha alcanzado la increíble cifra de 100.000 copias del juego, pero se espera que esta cifra aumente durante estas Navidades, con lo que ya a superado con creces las cifras del anterior best-seller de Square, «FF VII».

UN AÑO DE ÉXITOS PARA LA FAP
Durante este año, la FAP ha efectuado una intensa campaña contra la piratería, que ha concluido con un total de 235 intervenciones (54 de ellas en tiendas comerciales), y cuyo éxito se ha reflejado en la incautación de 41.616 CD's piratas. Además, este año se emitió la primera sentencia judicial por piratería de videojuegos.

SORTEO ESPECIAL DE NAVIDAD EN CENTRO MAIL
Centro Mail organiza un sorteo con motivo de la campaña navideña. Todos aquellos socios que quieran participar, deberán solicitar su cupón al realizar una compra, y optarán a ganar un ordenador Pentium III, 10 Dreamcast, 10 Playstation, y 10 Game Boy Color.

LARA, TAMBIÉN SE LUCIRÁ EN GAME BOY COLOR
Eidos ha anunciado que saldrán varios «Tomb Raider» para GB Color, el primero de ellos en Marzo del 2000. Se están cuidando especialmente las animaciones y el tamaño en pantalla de Lara, que parece que serán las mayores virtudes de este esperado juego.

CAMPEONATO EUROPEO DE VELOCIDAD SONIC

CON

Reebok DMX

SEGA

Españolitos como tú me duran 1 minuto 26,4 segundos.



¿Estás preparado para enfrentarte al resto de Europa desde el salón de tu casa? ¿Eres lo bastante rápido como para convertirte en el Campeón de Europa de Sonic, y ganar una consola Dreamcast, diseñada especialmente para la ocasión? Presentamos el Campeonato Europeo de Velocidad Sonic. Bájate una pista especial Reebok desde la página principal de Sonic e intenta ser el primero en recoger todas las zapatillas. Envía tu récord y comprueba regularmente tu clasificación en la tabla. Visita Dreamarena o la página principal de Sonic Adventure para más información sobre las bases de este campeonato.

La promoción finaliza el 14 de enero del 2000. 1 minuto y 26 segundos = 1 internet beat.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



Plug & Play

AL VOLANTE DE DREAMCAST

Mad Catz MC2 ya disponible para tu DC

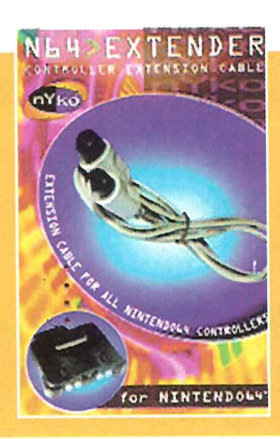


Con un catálogo tan nutrido de títulos de velocidad como es el de la consola de Sega no era de extrañar que comenzaran a salir nuevos volantes compatibles con la 128 bits.
El primero de ellos que no ha sido desarrollado por la propia Sega es este Mad Catz MC 2 para Dreamcast, un mando de control que ya está disponible, y que es el primero en contar con pedales para acelerador y freno y palanca de cambios. Además, el diseño de este periférico resulta atractivo y muy cómodo.

JUGANDO A DISTANCIA

Extiende el alcance de tu N64

Para aquellos que lo tengan un poco difícil para ponerse cómodos a la hora de jugar unas partidas con su N64, o quienes simplemente quieran darse el capricho de jugar desde la cama, Nyko ha puesto a la venta estos extensores de cable para la consola de Nintendo. Estas extensiones -de sencillísima instalación-, multiplican la longitud del cable de los mandos de control sin perder ninguna de sus prestaciones, y ya se encuentran disponibles en nuestro país.



EL PRIMER PAD DE CONDUCCIÓN

Un nuevo mando entre un pad y un volante

Interact acaba de sacar al mercado americano este Radius Racing Pad, un mando para DC que ofrece todas las prestaciones de un control pad normal, y que además tiene la capacidad de transformarse. Cuando queramos disfrutar de una partida a cualquier juego de velocidad, no tenemos más que cambiar de modo y el brazo derecho del mando girará en un arco de 60 grados, convirtiéndose en un "volante" al más puro estilo "Neg-Con" de Namco.

DESCANSO PARA TUS PULGARES

Scorpion, un pad de diseño innovador



Aunque aún no está disponible, Nyko lanzará proximamente un pad que apuesta por la colocación de los botones R y L de un modo más accesible. Aunque al principio pueda resultar extraño, ya no encontraremos complicaciones con juegos que utilicen los botones superiores de la consola de Sony. Por si esto fuera poco, el mando contará con funciones de turbo, autodisparo y cámara lenta. En fin, de lo más completo.

OTRA CONSOLA SE APUNTA A INTERNET

Navegando con tu N64

Aunque nos ha pillado por sorpresa, la consola de Nintendo no ha querido quedarse atrás en esto del salto a la red y, gracias a Sharkwire, todos los usuarios que lo deseen -si es que este periférico llega a nuestro país-, podrán conectarse a Internet. El pack consta de un cartucho-módem (conectado a la red telefónica) y de un teclado que nos permitirá visitar páginas web, chatear o recibir y enviar correo electrónico. Eso sí, de momento resulta imposible jugar en red, descargar aplicaciones o actualizar nuestros juegos.

CON TU CONSOLA A TODAS PARTES

Guillemot Console Bag para todos los sistemas

Guillemot acaba de poner a la venta esta bolsa de transporte semirrígida que es compatible con todos los sistemas.
Tu N64, PlayStation o Dreamcast viajarán completamente protegidas en esta práctica maleta, que además incluye compartimentos para poder trasladar todos los cables y periféricos necesarios para su funcionamiento. Ya no tienes excusa para no llevarte tu consola a tu lugar de vacaciones.

Recomendados

Volantes:
- PS: Ferrari Shock 2 Racing Wheel ★★★★½
- PS: Mc Laren Steering Wheel ★★★★
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- N64: ASCII Wheel 64 ★★★
- DC: Race Controller ★★★★

Pistolas:
- PS: Assassin Nu-Gen ★★★★★
- PS: Gun Con 45 ★★★½
- N64: No disponible
- DC: Dreamcast Gun ★★★

Tarjetas de memoria:
- PS: Blaze 4MB ★★★★
- PS: Sony Memory card ★★★
- N64: Nintendo controller pak ★★★★
- N64: Datel 4 Meg Memory ★★★½
- DC: VMS ★★★★½

Pads de control:
- PS: Dual Shock ★★★★★
- PS: Shock 2 Analog Cont. ★★★★★
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
- DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:
- PS: No Disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpak Joytech ★★★
- DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.



Entre el amor y el odio hay un paso, y un mandoble, y una llave, y una patada, y un golpe de nunchakus...









De otra manera, una relación como la vuestra podría resultar demasiado empalagosa. 19 guerreros con más de 100 movimientos distintos cada uno. Escenarios hiperrealistas en 3D. Movimientos de 360°. Espectaculares efectos de luz y de sonido. ¿Qué más necesitas para creer en el amor?

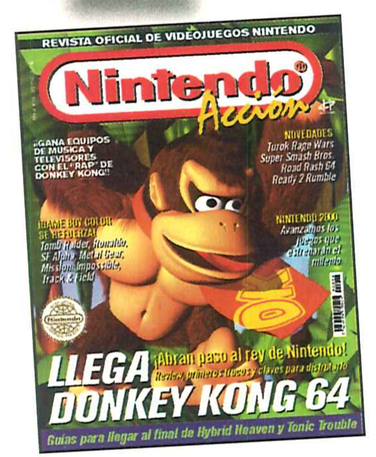
www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492





Up to 6 billion players

Kiosco



Nintendo Acción regala un vídeo cargado de novedades

Nintendo Acción

Un vídeo en el que disfrutarás con imágenes de los mejores juegos de Nintendo 64 y Game Boy, como «Donkey Kong», «Pokémon» y «Super Smash Bros». Además, para redondear su número de enero, ponen en juego nada menos que 100 «Rayman 2». Dentro de la revista, el tema principal es «Donkey Kong», con la . primera review y suculentos trucos. Junto al de Rare, comentan las últimas novedades: «Turok Rage Wars», «Mission:Impossible», «Ronaldo Football», «Star Wars Racer GBC»... Y en cuanto a guías, comienzan dos de lo más interesante: «Hybrid Heaven» y «Tonic Trouble», al margen de seguir con las peripecias de «ShadowMan».

Llega la revista oficial Dreamcast.



Dreamcast

Ya está aquí la revista oficial de Dreamcast, que vendrá todos los meses con un GD-Rom de regalo. La primera portada está dedicada a «Soul Calibur», y en el interior encontrarás fabulosos reportajes, y una guía completa para llegar al final de «Blue Stinger». En el GD-Rom, demos jugables de «Toy Commander», «Snow Surfers», «F-1 World Grand Prix» y «Suzuki Alstare», además de seis vídeos con los juegos de más actualidad. Todo esto y mucho más, por sólo 975 pesetas. ¡No te lo pierdas!

De compras este mes con PCmanía



PC Manía

Este mes encontraréis un amplio informe en el que comentamos los mejores regalos que podemos hacer estas Navidades. Desde periféricos de diversa índole hasta programas variados, pasando por servicios de Internet.
Además, incluimos un CD exclusivo dedicado a Linux, que incluye una distribución totalmente funcional de este sistema operativo.

PlayManía te regala el tiempo.

PlayManía



Este mes, tu revista PlayManía te regala un calendario de pared del año 2000 con las mejores ilustraciones de los videojuegos más impactantes del año.
Como platos fuertes del número, PlayManía ofrece un completo reportaje sobre el mejor juego de velocidad de la historia, «Gran Turismo 2», así como el comentario de «Tomb Raider The Last Revelation», la mejor aventura de Lara Croft.
En la separata central de guías podrás encontrar la cuarta entrega de las soluciones de «Final Fantasy VIII», acompañada de guías completas para «Tarzan», «Star Wars Episodio 1», «Bugs Bunny Perdido en el Tiempo» y un montón de trucos para tus juegos favoritos. Y todo por sólo 395 pesetas.

Micromanía, tu mejor estrategia

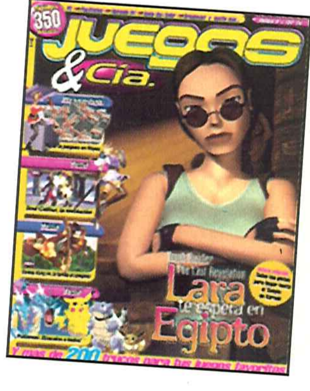
Micromanía



Micromanía da la bienvenida al año 2000 con un número extra, donde además de repasar en detalle toda la actualidad del mundo de los videojuegos, encontrarás 3 Cd-Roms y un suplemento especial sobre juegos de estrategia con las mejores técnicas para dominar los juegos imprescindibles del género.

Tu chica te espera en juegos & cía

Juegos & Cía



El número de enero de Juegos & Cía llega, como los Reyes, cargadito de sorpresas, y que mejor sorpresa que vivir junto a tu chica preferida, por supuesto Lara Croft, su aventura por las tierras del Nilo. Para que no pierdas detalle, en este número todas las pistas hasta llegar al templo de Karnak. Y además, de regalo 7 magníficos calendarios de bolsillo del año 2000 con personajes de videojuegos. Por sólo 350 Ptas.



Estuvimos en EuroDisney viendo el actual estado del juego «Toy Story 2»

HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ...

En el incomparable marco de Disneyland París, Hobby Consolas tuvo la oportunidad de asistir a la presentación de «Toy Story 2» para PlayStation, y de disfrutar de un pase en exclusiva de la nueva película de Pixar, que se estrenará en Febrero en España.

Cuando salió la primera parte de «Toy Story», de lo cual hace ya casi 5 añitos, las únicas versiones para consola que aparecieron de la película fueron destinadas a MegaDrive y Super Nintendo, ya que por aquel entonces PlayStation aún se encontraba en pañales.

Ahora que la consola de Sony se encuentra en su mejor estado de forma, Activision está preparando una entretenida aventura que será un fiel reflejo de la película, tanto en lo relacionado con el argumento, como en lo referente a las localizaciones y personajes que aparecerán en el juego.

En «Toy Story 2», el objetivo final será el mismo que en la película: rescatar a Woody de las manos de Al, un loco coleccionista de juguetes.

El juego será planteado como una aventura poligonal en 3D, que recuerda bastante a «Bichos», formada por 15 mundos en los que, encarnando a Buzz Lightyear, tendremos que realizar diversas misiones encomendadas por los personajes de la peli, como Rex, Mr. Potato, etc... además de enfrentarnos cada cierto número de fases con algún jefe final.

Nuestro pequeño pero valeroso amigo Buzz dispondrá de un buen número de habilidades que le ayudarán en su búsqueda, como el láser, su ataque giratorio, y otros elementos que irá consiguiendo durante su misión, como su nuevo escudo cósmico. También podrá escalar, hacer saltos acrobáticos y deslizarse por cuerdas.

Además, como es habitual, el juego incluirá un buen número de escenas de vídeo sacadas del film, que iremos activando a medida que pasemos fases, y que servirán para meternos aún más de lleno en el ambiente de «Toy Story 2».

Como veis, el juego en principio tiene todo lo que hace falta para convertirse en un éxito para PlayStation. Sólo queda decir que también está previsto el lanzamiento de futuras versiones para Nintendo 64, Game Boy Color y Dreamcast, y que estéis atentos al próximo mes de febrero, porque a buen seguro vais a tener una cita en vuestro cine... y en vuestra PlayStation.

Estos son algunos de los curiosos bocetos que los diseñadores de Pixar utilizaron para la creación de la película, y que sirven como base para la creación de las imágenes que veremos en la pantalla grande y en la consola.

El protagonista del juego, Buzz Lightyear, hará gala de todas sus habilidades, como su capacidad de volar, para rescatar a su amigo Woody de las garras de su captor.





LA PELÍCULA
Juguetes... ¡al rescate!

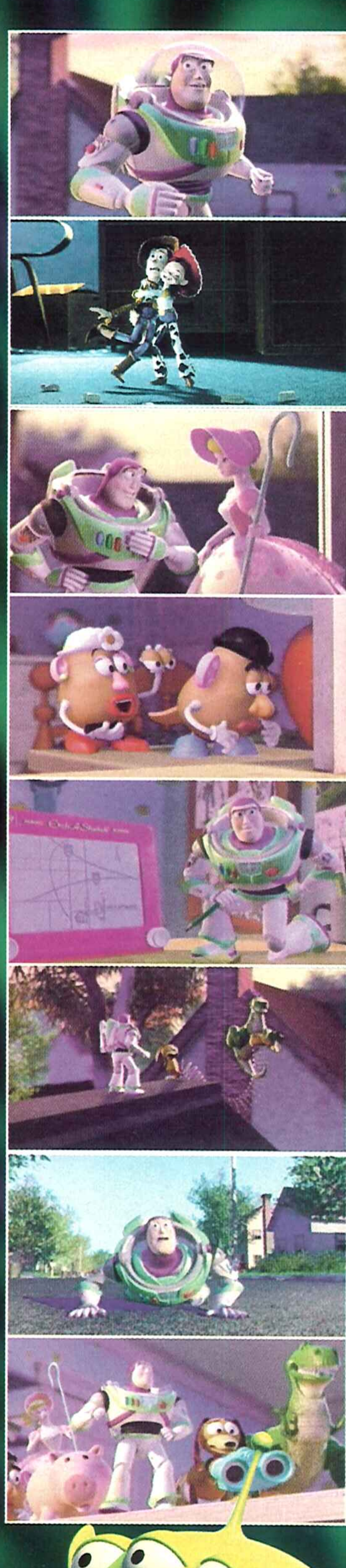
¿Os gustó **«Toy Story»**? Pues preparaos para encandilaros con la segunda parte. La película, que en nuestro país se estrenará a principios de **febrero**, ha sido realizada también por los geniales **estudios de animación Pixar**, y en EE.UU. ya ha batido todos los **récords de recaudación** de películas Disney, llegando casi a doblar a su seguidora más cercana, «El Rey León». Y no es por poneros los dientes largos, pero nosotros ya la hemos visto y os podemos asegurar que es alucinante. El conocido actor **Tom Hanks** pone de nuevo su voz para la figura del **vaquero Woody** (en la versión en inglés, por supuesto), que en esta ocasión será secuestrado por un coleccionista de juguetes obsesivo, llamado Al, quien pretende enviarlo a un museo en Japón.

Por supuesto, el valeroso **Buzz Lightyear** y el resto de la tropa de juguetes tendrán que ir al rescate de Woody antes de que su dueño, **el pequeño Andy**, vuelva a casa. Sin embargo, durante su "secuestro", Woody descubrirá un aspecto desconocido de su pasado que le hará dudar si debe volver o no a casa...

No os preocupéis, que no os desvelamos más. Sólo os contaremos que el **tiempo y el trabajo** que ha costado realizar este film ha superado con creces a cualquier otra producción anterior de este tipo; de hecho, la película es **el doble de compleja que «Bichos»**, y 10 veces más compleja que «Toy Story».

Las estaciones de trabajo utilizadas para renderizar los **122.699 frames** de animación de que consta la película se componían de **1.400 procesadores** trabajando al mismo tiempo, y se han llegado a tardar 3 días en renderizar algunos de los frames más complejos.

Pero todo este lío de cifras no significaría nada si la película no fuera divertida, y os aseguramos que, como es habitual en la factoría Disney, «Toy Story 2» será una entretenimiento de primera.



Una vuelta por Eurodisney

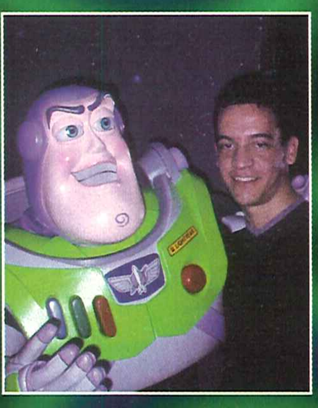
¿Qué mejor lugar para la presentación de «Toy Story 2» que el mismísimo parque **Disneyland París**? Dentro de este lugar de ensueño para los fans de la factoría Disney tuvo lugar la presentación del juego que **Activision** está desarrollando, a la que se invitó a las revistas europeas más importantes.

Acompañado de los chicos de **Proein** (compañía que distribuirá el juego en nuestro país), asistimos a la **presentación del juego** en una habitación del hotel especialmente acondicionada y ambientada para la ocasión, situado dentro de la **Villa Disney** (junto al parque).

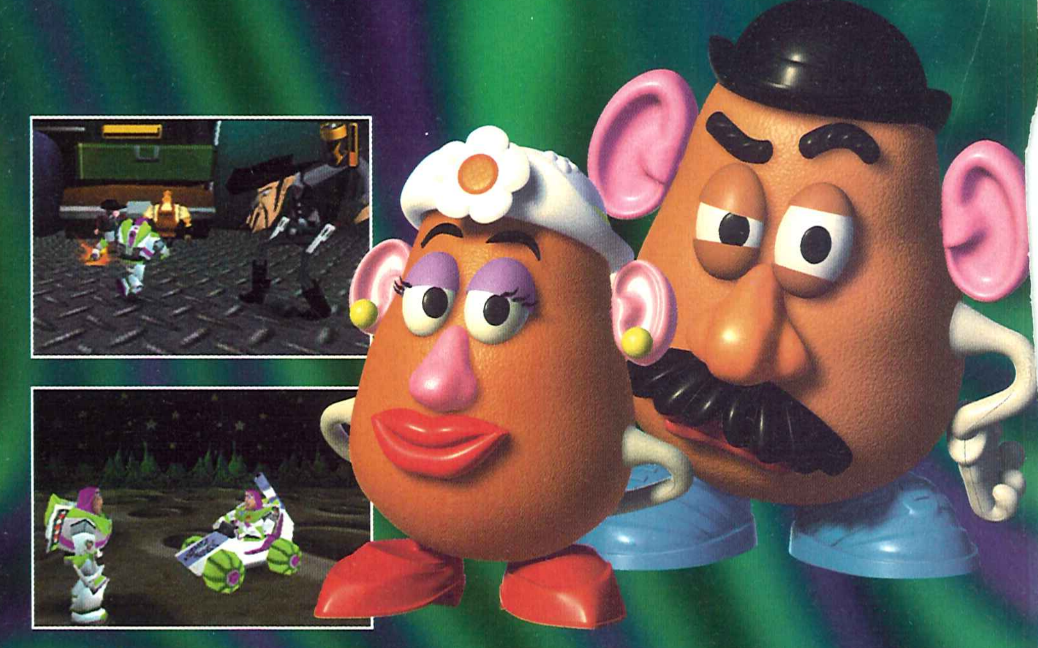
Al día siguiente, accedimos al propio parque para ver un pase en exclusiva para la prensa de «Toy Story 2», y luego darnos una vuelta y conocer de cerca Disneyland París, visitar las instalaciones y probar algunas de las divertidas **atracciones**.

En resumen, una excelente ocasión para contagiarnos del espíritu Disney mientras disfrutamos de la compañía los simpáticos **personajes de «Toy Story 2»**.





Además de pasar un bonito día en el parque Disneyland de París, nuestro enviado tuvo el honor de conocer en persona al mismísimo Buzz Lightyear.



El juego será una aventura en 3D que recreará a la perfección los principales escenarios en los que transcurre la genial película de Pixar y Disney.

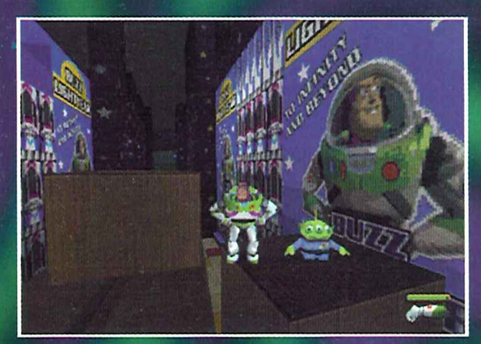


El cuarto de Andy. Seguro que a muchos os trae muy gratos recuerdos, ¿verdad?



También encontraremos algunos minijuegos, como esta prueba de "puñetazos".







RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

Uno de los juegos más bonitos que veréis en N64.
Un diez para la imaginación de los diseñadores.
Nintendo Acción Valoración: 95/100

Tan solo hace falta una palabra para definirlo: Genial.
Hobby Consolas Valoración: 95/100

Grande entre los grandes
SuperJuegos Valoración: 94/100

El mejor juego de los últimos años.
Pc Manía

ANUNCIADO EN TV

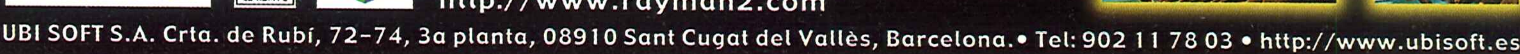
CORRE, ESCAPA...
¡¡LOS PIRATAS TIENEN A TUS AMIGOS!!







http://www.rayman2.com


UBI SOFT S.A. Crta. de Rubí, 72-74, 3a planta, 08910 Sant Cugat del Vallès, Barcelona. • Tel: 902 11 78 03 • http://www.ubisoft.es



■ SONY

Gran Turismo 2

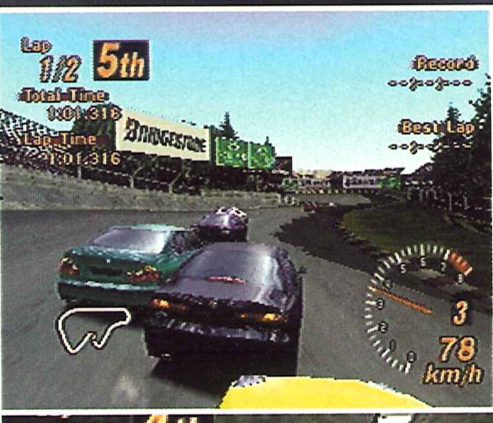
Casi 1000 modelos de coches, 33 marcas japonesas, americanas y europeas, vehículos especiales para rallies, simulación total... no hay ningún juego de coches en el mercado capaz de ofrecer tanto. Ninguno salvo «Gran Turismo 2». Sony ha vuelto a hacerlo, ha vuelto a crear el mejor simulador de la historia.

PlayStation

Diciembre

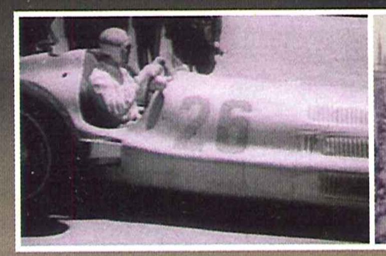
Vamos a tener que empezar a pensar que Kazunori Yamauchi, el responsable del primer «Gran Turismo» y también de esta segunda entrega, o es un tipo muy listo o demasiado humilde. Cuando todo el mundo anda diciendo que si sus juegos van a ser los mejores, que si no hay comparación posible, que si la abuela fuma y todo ese tipo de cosas que estamos acostumbrados a oír, este tipo se desmarcó advirtiendo que «Gran Turismo 2» no iba a sorprender tanto como el original, que intentarían hacerlo lo mejor posible, pero que nadie esperara nada revolucionario. Lo dicho, o muy listo o demasiado modesto. Porque resulta que ahora nos encontramos con un impresionante simulador, una secuela que si no deja en pañales al primer juego, porque éste era muy bueno, si demuestra como segundas partes puedes ser mejores, mucho mejores.

Desde luego el Yamauchi Team se ha ganado el sueldo en estos casi dos años. No sólo están logrando exprimir como nadie lo ha hecho hasta ahora a PlayStation, sino que se han recorrido medio mundo para conseguir las licencias de las marcas más jugosas, se han sacado de la manga un modo rally (que empiecen a temblar ►



◄ La inteligencia artificial de los vehículos está siendo muy mejorada con respecto a la de la primera parte. Ahora nos cerrarán en los adelantamientos.



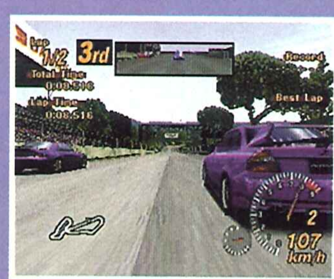


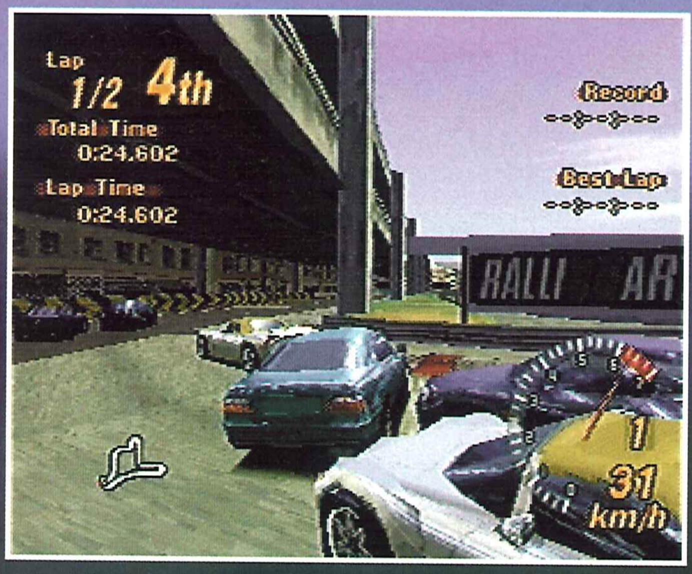




Hace dos años Sony lanzó al mercado un juego revolucionario, que por aquel entonces consiguió explotar el 80% de la capacidad de la consola. Ahora el genio Yamauchi asegura que «Gran Turismo 2» ha logrado aprovechar PlayStation al 100%.



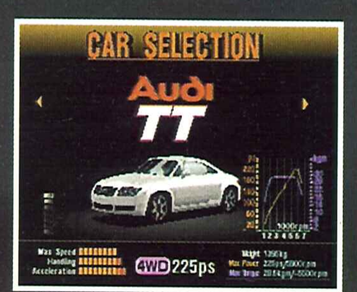




El diseño de algunos circuitos será ahora más sinuoso y complicado. Habrá que hacer gala de una mayor habilidad al volante.

¡Hasta 1000 coches diferentes!

A nosotros todavía nos cuesta creerlo, pero Sony afirma que la versión europea incluirá esta cifra de vehículos. Y esta vez, con las más prestigiosas marcas europeas, como Audi, Alfa Romeo, BMW, Mercedes...



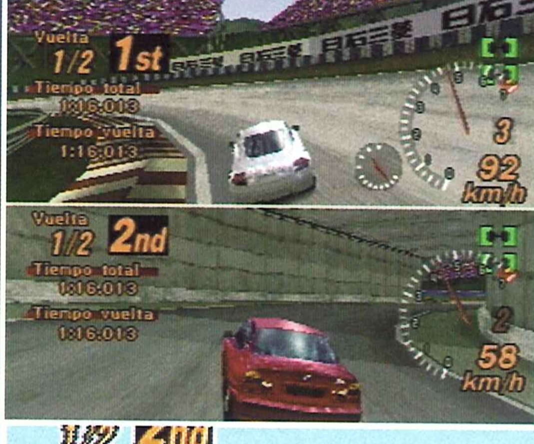


Gran Turismo, el modo estrella

Sin desmerecer al modo Arcade, Gran Turismo volverá a llevar el juego a su máxima expresión. Carnets de conducir, más de 40 competiciones diferentes (rallies, resistencia...), opciones nuevas, como la elección de llantas, y casi 1000 coches para comprar y vender. Alucinante.







Tampoco va a faltar esta vez un modo para dos jugadores, sin la más mínima pérdida de calidad.











Aunque esta es la intro de la versión japonesa, no está muy claro que sea la que llegue a nuestro país. En cualquier caso, es soberbia.

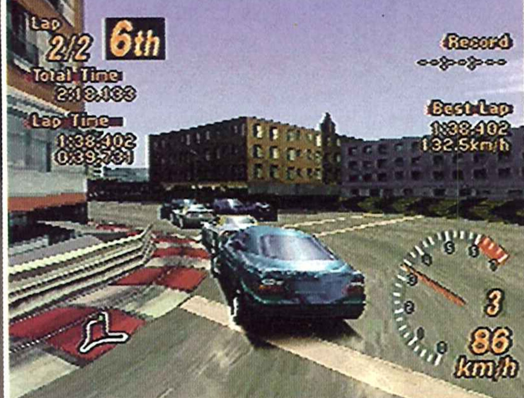




«V-Rally» y «Colin McRae») y no se han cortado lo más mínimo a la hora de incluir más competiciones, licencias de conducir y opciones. El sueño de cualquier piloto.

Todo esto, por supuesto, sólo podrá entrar en 2 CD's, que dividirán el juego en los dos grandes modos que ya conocíamos, el Arcade y el Gran Turismo.

Ninguno de nosotros podríamos imaginarnos que Sony nos iba a ofrecer a estas alturas un juego de coches tan inmenso, con unos gráficos impensables en esta consola hace sólo un par de años, y mejorando aún más un estilo de conducción que ya marcó época en el 98. Estamos sin duda ante el simulador definitivo en PlayStation.



Los coches no se abollarán, pero sí podrán sufrir daños que afectarán a la dirección y a la velocidad.

Lo Mejor

Parece que va a ser el mejor juego de coches que se ha visto hasta la fecha en una consola.

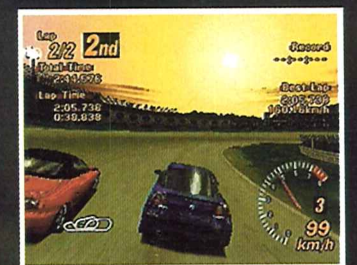
Lo Peor

¡¡Por favor, que no se retrase más!!

Primera Impresión



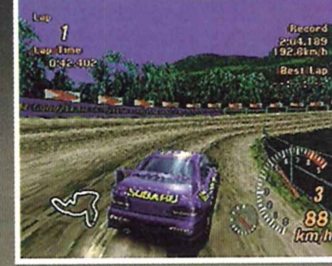




Ahora también rally

A todos los grandes turismos que incluye el juego habrá que sumarle los modelos especiales de rally que, por supuesto, tendrán sus propios circuitos y sus campeonatos. Os podemos adelantar que la simulación de esta modalidad está siendo recreada por Sony con maestría.

















También esta vez las repeticiones mostrarán un aspecto sublime. Además, vendrán acompañadas de una banda sonora con grupos como Cardigans.

■ SEGA

Crazy Taxi

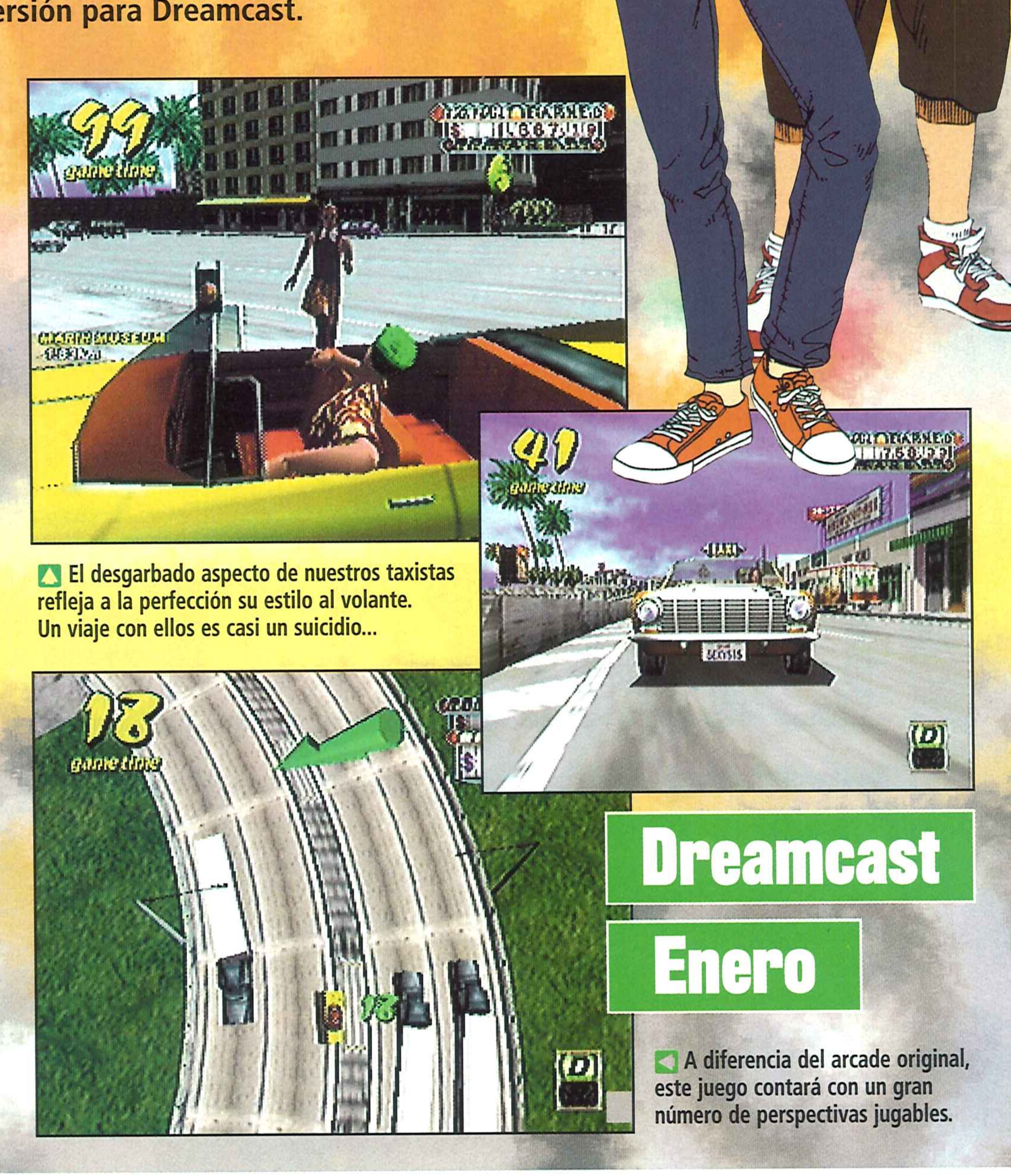
Seguramente muchos de vosotros conoceréis una original recreativa de Sega que nos propone convertirnos en estrafalarios taxistas que deben llevar a sus clientes a diferentes puntos de la ciudad. Pues bien, dentro de muy poco podremos disfrutar de la versión doméstica de esta conducción alocada y sin reglas, en una impresionante conversión para Dreamcast.

Sega continúa brindándonos conversiones de sus recreativas más famosas en DC, y esta vez le ha tocado el turno a «Crazy Taxi», un trepidante arcade de velocidad que -gracias a las excelencias de la placa Naomi- ofrecía una velocidad y construcción de escenarios sin precedentes en ninguna máquina.

Una ciudad entera y plagada de detalles servirá como "pista de pruebas" a 4 alocados taxistas, cuya misión será llevar a los clientes a su destino a la mayor velocidad posible.

Para ello tendrán no sólo que buscar el itinerario más corto o menos transitado, sino que además deberán hacer gala de una conducción de lo más temeraria, sin hacer caso de ningún tipo de reglas.

Parques, garajes, escaleras... podremos conducir por cualquier lugar para arañar unos segundos que nos permitan seguir jugando. Y es que a la hora de ponerse al volante de este taxi, primará un estilo de juego rapidísimo, que casi no nos dejará tiempo para reaccionar, y donde lo fundamental será divertirse, a lo cual ➤



El desgarbado aspecto de nuestros taxistas refleja a la perfección su estilo al volante. Un viaje con ellos es casi un suicidio...

Dreamcast

Enero

A diferencia del arcade original, este juego contará con un gran número de perspectivas jugables.

Sega continúa en la línea de hacer conversiones para Dreamcast basadas en recreativas que corren sobre la placa Naomi. Y, de nuevo, Dreamcast demuestra su potencia superando al arcade original.

Primeras marcas

Uno de los detalles más originales de la recreativa es la posibilidad de visitar establecimientos conocidos. Tiendas de Levi's, restaurantes como Pizza Hut o KFC aparecerán también en DC.







▲ La recreación de la ciudad -tráfico incluido- es de lo mejor que hemos podido disfrutar en DC, y además la velocidad con que se mueven los escenarios es total.



► contribuirán incluso los comentarios de nuestros clientes o de los paseantes que tengan que huir ante nuestro arriesgado estilo de conducción.

Pero no todo acaba ahí, ya que para la versión DC este juego cuenta con una nueva ciudad -además de la que aparecía en la máquina-, alucinantes perspectivas y nuevos modos de juego, y en todo momento estaremos acompañados por una marchosa banda sonora que corre a cargo del grupo Offspring.

Vamos, que si te mola divertirte al volante de un clásico descapotable americano, y mostrar suficientes motivos como para que no te den el permiso de conducir en mucho tiempo, lo mejor es que te prepares para bajar la bandera y decir aquello de "son 10.000".

Lo Mejor

▲ Una conversión que supera al original.

▲ Su estilo arcade.

Lo Peor

▼ Quizás resulte repetitivo.

Primera Impresión 

http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 1 - 975 ptas - 5'86 €



Los primeros bombazos

Sonic Adventure
ShadowMan
Worldwide Soccer
Crazy Taxi
Virtua Striker 2

Guía Completa

Llega al final de Blue Stinger

8 424094 810048 00001

Reportaje

Todos los juegos que puedes comprar estas Navidades

Internet

Visita las mejores páginas web de fútbol

SOUL CALIBUR

Un juego que hará historia

DREAMON VOL.4: INCLUYE 4 DEMOS JUGABLES y 6 VÍDEOS CON LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA DREAMCAST

F-1 WGP • TOY COMMANDER • SUZUKI ALSTARE RACING • SNOW SURFERS

■ 989 STUDIOS ■ DEPORTIVO

Coolboarders 4

Con la llegada del frío llegan también a nuestra Playstation las correspondientes versiones de los títulos más fuertes del deporte blanco. A los inminentes «Trick´n Snowboarding» y «MTV Snowboarding» hay que sumarle ahora la cuarta parte de la serie iniciada por UEP, segundo en el haber de los muchachos de 989.





Las pistas más famosas -y arriesgadas- del mundo volverán a estar a nuestra disposición, para que demostremos lo que somos capaces de hacer a lomos de una tabla, en la cuarta entrega de la serie deportiva de mayor éxito de 989 Studios.

Con un estilo más desenfadado, pero manteniendo la apuesta por el espectáculo y la sencillez de control de su anterior trabajo, nos llega un compacto que contará con importantes novedades sobre su antecesor. Todo un elenco de nuevos esquiadores - con nuevas y espectaculares tablas de snowboard - pondrán a prueba su valentía en las clásicas modalidades de la serie: carrera, slalom, y competición de piruetas. Pero esta vez, nos vamos a encontrar con un tratamiento de la nieve mucho más realista -por primera vez nos vamos a poder hundir a diferentes profundidades según la dureza-, y con algunas sorpresas a la hora de escoger protagonista, como la posibilidad de editar nuestros propios esquiadores. Modos de juego para dos y cuatro jugadores (aunque por eliminatorias a pantalla partida), circuitos y modalidades ocultas, y una mejorada sensación de velocidad nos aguardan en un compacto que mostrará un estilo de patinaje muy similar a su antecesor, aunque continúan añadiéndose mejoras con respecto a lo que pudimos ver en la segunda parte.

Muy pronto todos los locos de este deporte podrán recibir su dosis anual de Coolboarders, esta vez con un título que apuesta por un comportamiento menos realista y un control mucho más intuitivo.



La mayor novedad que incluirá esta nueva entrega será la existencia de zonas donde la nieve tendrá distinto nivel de profundidad.



La opción para dos jugadores a pantalla partida se complementará con otra nueva para cuatro jugadores alternándose de dos en dos .



La posibilidad de editar y crear nuestro propio corredor añadirá muchas más posibilidades a este completísimo juego de snowboard.

Lo Mejor

Tendrá toda la emoción de las entregas anteriores, pero mejorada con muchas más opciones de juego.

Lo Peor

En la beta que hemos probado, los movimientos resultaban un tanto bruscos.

Primera Impresión 

NUEVO



EL JUEGO EN EL QUE TUS PERSONAJES FAVORITOS, LUCHAN.

Por fin vas a ver luchar a tus personajes favoritos de Nintendo entre ellos. Elige un personaje y prepárate para la pelea. Ya ha llegado el juego de lucha más divertido de todos los tiempos. Super Smash Bros., hasta 4 jugadores. Ante cualquier golpe, consulta con el médico de turno.











www.nintendo.es

■ 3DO

Army Men:

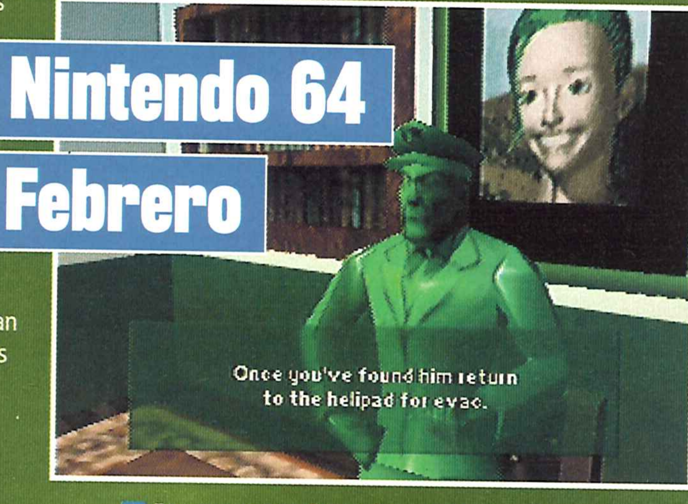
Los entrañables soldaditos de plástico con que nos montábamos las "batallitas" caseras en nuestra infancia han cobrado vida y se han colado gracias a la compañía 3DO en un divertidísimo cartucho para Nintendo 64. ¡Soldados! ¡Fiiiiirmes, ar! ¿Estáis preparados para morir de risa cumpliendo las misiones que os propondrá este juego?





Nintendo 64

Febrero



Este es nuestro General, un auténtico estratega que nos ordenará cumplir diferentes misiones en el campo de batalla. Por desgracia, mucho nos tememos que hablará en inglés.

«Army Men: Sarge´s Heroes» es el primer título que llega al mundo de las consolas de una saga que lleva ya bastante tiempo "dando guerra" en PC con mucho éxito.

N64 va a ser el campo de batalla en el que dos bandos de ejércitos formados por muñecos de plástico animadas van a entablar su guerra personal. Las premisas van a ser sencillas: los verdes son los buenos y los controlamos nosotros, y los amarillos son los malos, y nos superan, más o menos, en una proporción de cien a uno.

Ellos contarán con tanques, aviones, nidos de ametralladoras y un sinfín más de utensilios bélicos. Nosotros contaremos con... bueno, con todo el coraje de los mejores soldados y las armas que logremos "tomar prestadas" en medio de la contienda.

La verdad es que la idea no es totalmente nueva, ya que «Toy Commander» para Dreamcast parte de unas premisas parecidas, pero los programadores de 3DO están logrando crear juego dotado de una acción intensa muy en la línea de la que ofrecía «Duke Nukem Zero Hour», ya que también se desarrollará en tercera persona.

Encontraremos extensos niveles ➤





El lanzallamas será el arma más temible, pues puede fundir el plástico y reducir a nuestros soldados a un charquito de color verde.

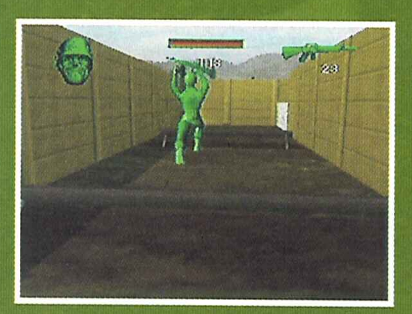


S

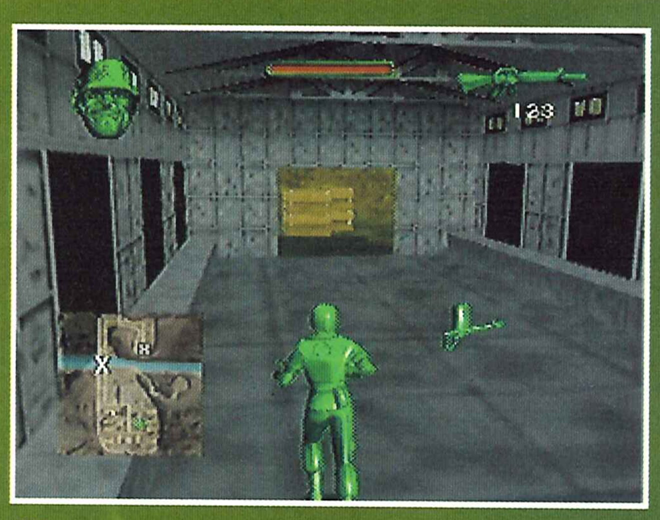
Este original juego de acción nos colocará en un mundo de juguete donde los tradicionales "soldaditos" de plástico han cobrado vida y no paran de combatir entre ellos con dureza... pero también con mucho humor.

El entrenamiento



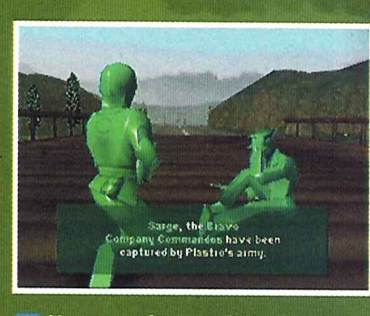


Antes de salir a por todas al campo de batalla, podremos aprender los movimientos de nuestro soldado en un campo de entrenamiento dividido en varias zonas con distintas pruebas. Entre otras cosas, encontraremos un campo de tiro, salto de vallas y prácticas con armas pesadas, como bazookas y lanzagranadas.



La exploración en busca de nuevas armas será uno de los elementos estratégicos del juego, ya que habrá momentos en los que necesitemos una en concreto para seguir avanzando.

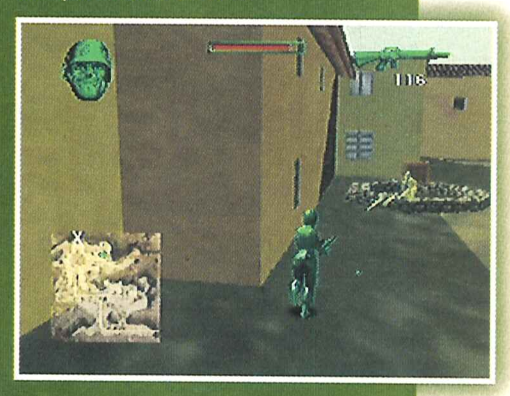




Nuestra primera misión consistirá en rescatar a este comandante y llevarlo a un helicóptero.

totalmente 3D que recrearán escenarios bélicos (bases militares, pueblos derruidos) y campos de batalla más "hogareños" (como una bañera o una cocina) en los que habrá que cumplir diversas misiones. Éstas podrán ir desde rescatar a un soldado a eliminar a un espía o sabotear una base.

La ambientación de las misiones y el tratamiento que se le está dando al mundo de los "soldaditos" dotará a «Army Men» de un fino sentido del humor con el que, a buen seguro, nos partiremos de risa.





Lo Mejor

El tema de los "soldaditos" nos ha parecido muy original y divertido.

Lo Peor

Que, al parecer, no vaya a salir traducido al castellano.

Primera Impresión



arge's Heroes

Preestreno

■ SONY

Legend of Legaia

PlayStation

Febrero

Hace más de un año nos llegaron noticias de un prometedor RPG desarrollado por la división americana de Sony. Por fin, todo parece estar casi listo para que podamos disfrutar de este interesante «Legend of Legaia».

Aprovechando la etapa dorada que están viviendo los juegos de rol, los muchachos de Sony nos brindan un nuevo RPG de look "superdeformed" que, una vez más, nos llevará a un mundo fantástico y medieval para vivir las más extraordinarias aventuras.

En esta ocasión nos meteremos en la piel de un muchacho que está a punto de convertirse en guerrero y que utiliza sus sorprendentes habilidades para ayudar a la gente de su aldea, que vive tranquila en un rincón de un fantástico país.

Sin embargo todo cambia en el momento en que su pueblo es atacado por unos demonios, y Vahn -nuestro protagonista- se ve obligado a abandonar su casa para liberar su tierra de los invasores.

Este convencional argumento se irá enrrevesando para ofrecernos una enorme aventura en la que se intercalarán los simpáticos gráficos 3D del juego con alucinantes FMVs que recrearán las secuencias más importantes de nuestro viaje.

Pero, sin duda, el aspecto más interesante del compacto de Sony será su sistema de combates, un híbrido entre los combates por turnos y los "action RPG" que nos obligará a realizar ►



▲ Todos los gráficos del juego -salvo los combates- ofrecen este simpático aspecto "superdeformed".



► En la versión que hemos podido probar, los diálogos no estaban traducidos. Esperamos que finalmente corrijan este inconveniente.

■ RPG

Los combates se desarrollarán de un modo dinámico que navega entre los clásicos turnos y los "action-RPG".

➤ sencillísimos combos para golpear a nuestros enemigos, y que resulta más dinámico que los clásicos sistemas de menús.

Un montón de personajes, objetos mágicos y una historia que se irá haciendo más interesante conforme avancemos en la aventura, nos esperan a principios de año en este compacto de Sony.

Lo Mejor

- El novedoso sistema de combate

Lo Peor

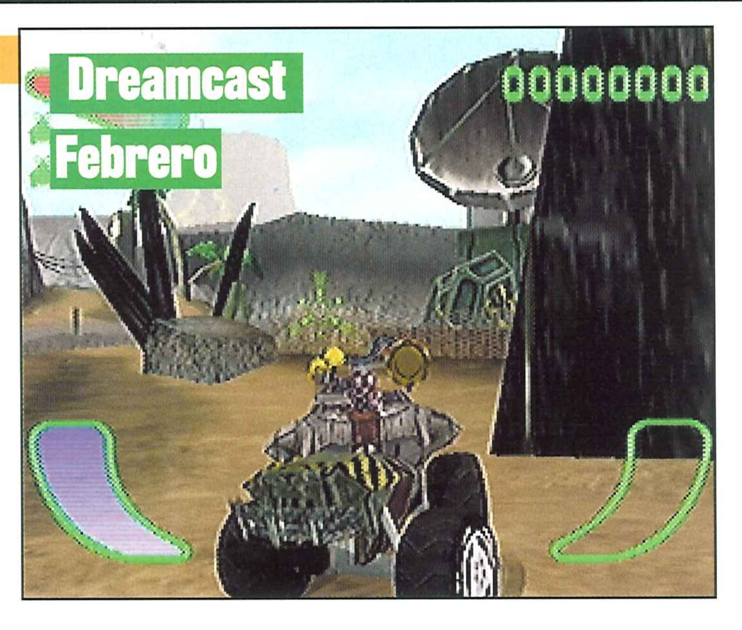
- ¿Estará traducido?
- Quizás resulte un poco corto.

Primera Impresión

■ ARGONAUTS ■ ACCIÓN

Red Dog

La compañía Argonauts, que ha logrado el reconocimiento unánime de los aficionados con éxitos como «Star Fox» para SNES, «Lylat Wars» para N64 o «Croc» para PlayStation, prepara su desembarco en DC con un juego de acción sorprendente, como todos sus lanzamientos.







Aunque a primera vista pudiera parecer que «Red Dog» va a ser un juego más de acción que nos coloca a los mandos de un vehículo, no hay nada más lejos de la realidad. Si por algo se caracteriza Argonauts es precisamente por innovar, y la primera novedad la vamos a tener en el propio vehículo que vamos a manejar, una curiosa mezcla de tanque y "buggy". Eso significa que tendremos a nuestra disposición toda la potencia de una máquina de combate, pero conjugada con la maniobrabilidad de un todoterreno, cuyo control, por lo que hemos podido probar, va a ser de lo mejorcito que hayáis visto.

El juego tendrá un desarrollo totalmente arcade donde disparar a los cientos de enemigos que nos acosarán será nuestra tarea principal. Tendremos ante nosotros diez enormes mundos que alternarán zonas al aire libre con estrechos túneles plagados de peligrosas criaturas donde la rapidez de reflejos será crucial para poder sobrevivir. Además del modo para un solo jugador, encontraremos un modo "deathmatch" a pantalla partida para cuatro jugadores simultáneos, y varias arenas de combate diseñadas ex profeso para ello. Parece que una vez más, Argonauts va a marcar la pauta en el género de los juegos de acción, y esta vez le ha tocado el turno a Dreamcast. Lo comprobaremos a partir de febrero, fecha en la que saldrá a la venta este prometedor título.

Lo Mejor



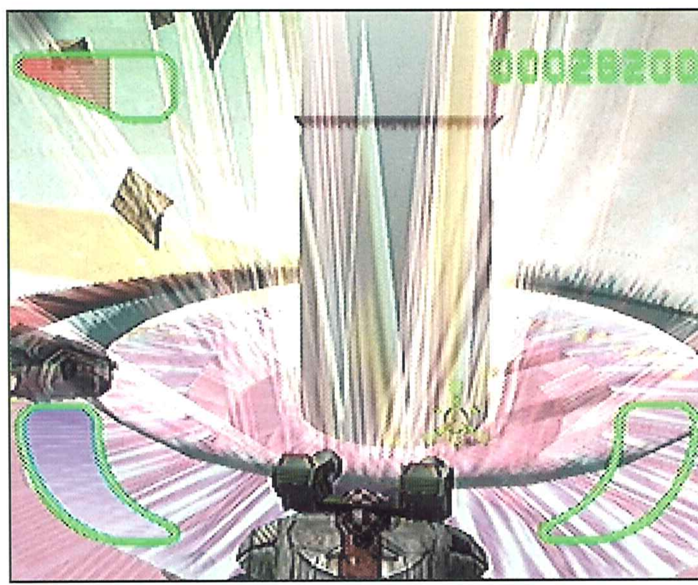
- El control nos ha parecido realmente bueno.
- La acción no dejará ni un sólo momento de descanso.

Lo Peor

- De momento no le hemos encontrado deficiencias de ningún tipo.



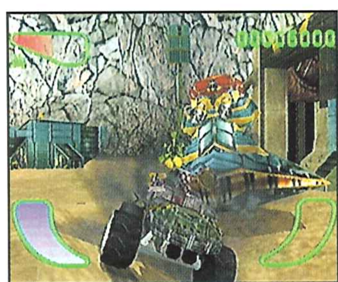


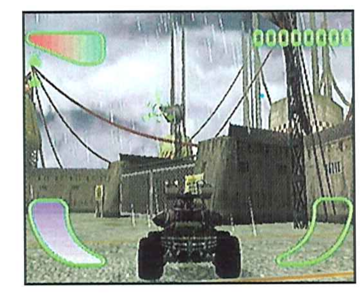


El aspecto visual del juego va a estar a la altura de lo que podemos esperar de Dreamcast. Esta impresionante explosión da buena muestra de ello.









F1 WORLD GRAND PRIX

TEMPORADA 1999



- Con la licencia oficial de FIA. Datos oficiales de la temporada 1999 incluyendo los 11 equipos y 22 pilotos.
- Coches y circuitos modelados individualmente con gran precisión.
- Modo de pantalla dividida para dos jugadores.
- Juego multijugador para 12 pilotos en red (sólo en la versión de PC).
- Modos de simulación y arcade.
- Modo escenario que permite volver a correr en tus mejores carreras e intercambiarlas con amigos.
- Más opciones para la configuración del coche.
- Infinitos ángulos de cámara, incluyendo vista desde la cabina en 3D.
- Control de director de TV sobre las repeticiones.
- Información desde helicóptero en cada uno de los 16 circuitos.
- Efectos realistas de carrera.
- Ayudas de conducción de acceso instantáneo.







FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

TOTALMENTE EN CASTELLANO











Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

■ SEGA

Virtua Striker

La esperada conversión de «Virtua Striker 2», uno de los juegos de fútbol que más seguidores posee en los arcades, está casi lista para llegar a Dreamcast. Una conversión que llegará llena de novedades y de un apartado técnico que, como mínimo, parece que igualará al de la recreativa.



Para el desarrollo de este título, Sega no se va a limitar a trasladar el código del juego directamente hasta Dreamcast, sino que se va a encargar de dotar a este «Virtua Striker 2» de algunos alicientes nuevos para realizar una versión más atractiva para el usuario doméstico.

Por ello, se van a incluir varios modos de juego diferentes que no se encontraban presentes en la recreativa, como, por ejemplo, una copa internacional, una liga y algunos otros basados en el modo arcade.

Además, el apartado gráfico está siendo convenientemente mejorado para aprovechar la teórica superioridad del hardware de Dreamcast con respecto a Model 3, por lo que tanto el tamaño como ➤



▲ El control será de lo más sencillo que hayáis podido probar en una consola.







▲ Si algo resaltará en el juego será su espectacular aspecto gráfico.

Dreamcast

Febrero



El primer «Virtua Striker» apareció hace casi 4 años para la placa Model 2, y algo más tarde fue desarrollada la segunda parte, ya en Model 3. Sin embargo, esta versión que ahora aparece puede superar a ambas, puesto que aprovecha las "características Naomi" de Dreamcast.

2



Aunque no destacará por su número de opciones, algunos modos nos permitirán activar o desactivar faltas, tarjetas, la prórroga...





Hasta 32 selecciones nacionales de todo el mundo estarán disponibles en el juego.



MATCH UPS

Se ha elevado notablemente el número de modos de juego, incluyendo torneo, liga, etc.



Las repeticiones de los goles y ocasiones más claras se nos ofrecerán desde varios ángulos predefinidos, con un estilo cinematográfico muy vistoso.





➤ el diseño de los jugadores, y sus animaciones, van a estar a la altura de las circunstancias.

Por otro lado, el juego no cuenta con la licencia oficial, por lo que no dispondremos de los nombres reales de los jugadores, aunque sí de los equipos (ya que son selecciones nacionales, 32 en total), aunque esto se compensa en parte al poder reconocer a los más famosos, puesto que se están imitando con bastante fidelidad las características físicas reales de cada uno.

Respecto al control, no cabe duda de que se tratará de un juego puramente arcade, en el que se dejarán bastante de lado los aspectos de la simulación en favor de un juego directo y rápido, siempre con la intención de resultar espectacular por encima de todo. Algo que también quedará reflejado en el apartado de opciones, que serán las justas en lo relacionado con estrategias, formaciones, etc.

Esta circunstancia quizás desanime a los aficionados a los simuladores realistas, pero en cualquier caso no cabe duda que con «Virtua Striker 2» vamos a encontrarnos con un juego de espectacularidad garantizada, y con el aval que supone el tratarse de una conversión de un título que ya ha tenido gran éxito en los salones recreativos.

De momento, parece que el juego promete, pero aún habrá que esperar al mes que viene para comprobar el resultado final de esta conversión.

Lo Mejor

- Será jugable y espectacular a tope.

Lo Peor

- El realismo no será su virtud.
- La escasez de opciones.

Primera Impresión 

■ SQUARESOFT

Ehrgeiz

Después de demostrar en repetidas ocasiones que son los reyes de los juegos de rol, los muchachos de Square se embarcan en la difícil tarea de hacer lo propio con la lucha en 3D. Y, después de echar un vistazo a «Ehrgeiz», parece que no habrá quien pueda con ellos.

Con bastantes meses de retraso con respecto a su lanzamiento en tierras niponas, por fin tenemos la oportunidad de disfrutar con el primer juego de lucha en 3D programado por los chicos de Square.

El estilo de combate que veremos en «Ehrgeiz» recuerda a juegos como «Destrega» o aún más a «Power Stone» para DC. Combates "uno contra uno" en los que los luchadores pueden moverse con libertad por un escenario en 3D de varias alturas, y en los que la utilización de magias y golpes especiales se hace fundamental a la hora de resolver cada enfrentamiento.

Pero lo que resulta realmente llamativo no es el estilo de combate -basado en la ejecución ➤







Enero



Todos aquellos que disfrutaron del genial «Final Fantasy VII» tendrán en este juego la oportunidad de luchar con sus personajes favoritos.



Uno de los minijuegos más entretenidos de «Ehrgeiz» consiste en una trepidante carrera con un adversario en la que todo vale para llegar el primero.





Tras unos cuantos meses de retraso -y unas cuantas dudas sobre su salida definitiva en Europa- por fin vamos a poder disfrutar de la primera incursión de Square en el terreno de la lucha.











FMVs al estilo Square

Uno de los elementos que os puede dar una idea de la espectacularidad de este juego de Squaresoft es su alucinante -y larguísima- secuencia de intro, en la que se nos presenta a los luchadores en acción uno a uno.



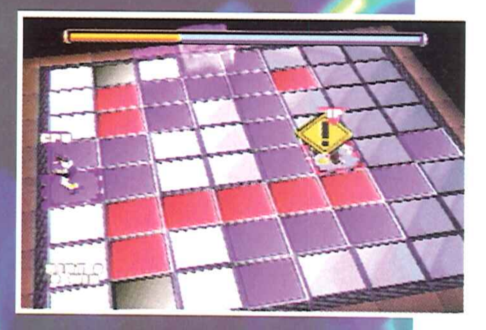


▲ El pequeño RPG incluido no tendrá nada que envidiar a otros compactos exclusivos de este género, y mostrará un cuidado mapeado en 3D.



▲ Algunos escenarios nos permitirán ejecutar golpes más contundentes al rebotar en las paredes.





➤ de combos- o la posibilidad de utilizar armas o transformaciones, sino la cantidad de minijuegos, bonus y modos especiales que incluye el último compacto de los creadores de «Final Fantasy».

Porque estos chicos no se han conformado con meter en este singular torneo a 17 luchadores -entre los que se encuentran Cloud, Tifa y demás-, sino que además nos darán la oportunidad de participar en 5 pruebas de habilidad, que van desde "machacabotones" hasta puzzles, y en un completísimo RPG protagonizado por una pareja de investigadores.

Por lo demás, este compacto contará con un estilo de lucha muy particular, en el que una segunda barra de energía nos permitirá disparar, utilizar armas ocultas o transformarnos, y donde saber escapar a tiempo cobrará una especial importancia.

Escenarios de lo más variado, personajes y minijuegos ocultos y una secuencia de intro de auténtico lujo completarán este prometedor compacto que llegará el mes próximo a la consola gris.

Lo Mejor

▲ El juego de rol, los bonus y los personajes de «FF VII».

Lo Peor

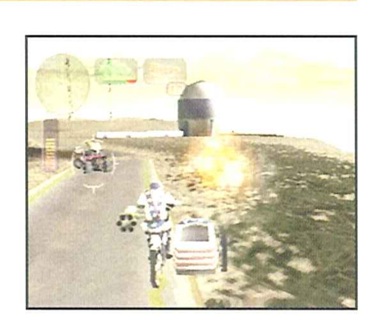
▼ Puede resultar algo lento.

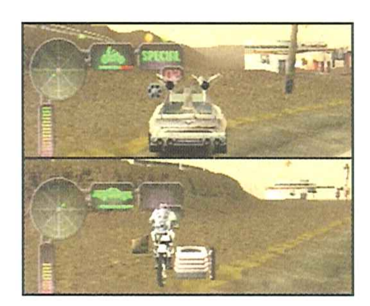
Primera Impresión 

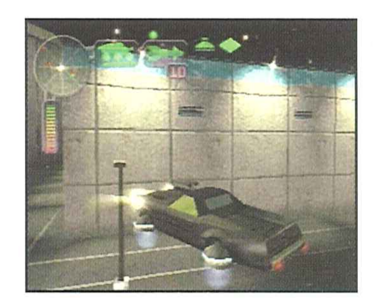
■ THQ ■ ACCIÓN

Vigilante 8: 2nd Offense

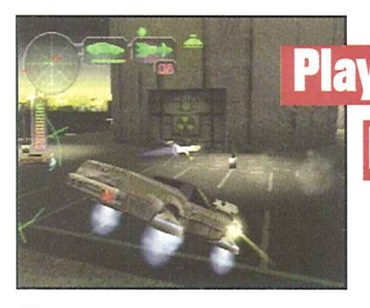
Si ya habías guardado en el desván tus pantalones de campana, vete mandándolos al tinte y pidiendo hora en la peluquería para que te hagan un buen peinado a lo afro, porque vuelve el juego más retro de todos los tiempos. Y no querrás que te pille con esos pelos...











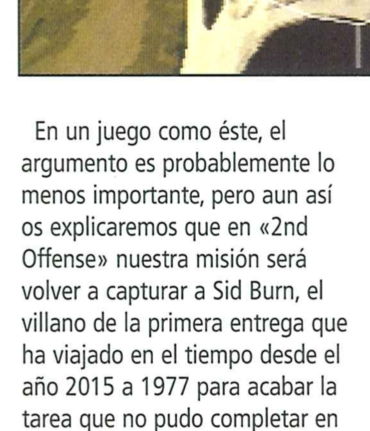
Si recogemos el item adecuado, nuestro vehículo podrá desplazarse por los aires durante un tiempo.



A medida que reciban impactos, los vehículos irán deteriorándose progresivamente.



El catálogo de vehículos será suficientemente amplio y contará con algunos elementos bastante originales.



PlayStation
Febrero

En un juego como éste, el argumento es probablemente lo menos importante, pero aun así os explicaremos que en «2nd Offense» nuestra misión será volver a capturar a Sid Burn, el villano de la primera entrega que ha viajado en el tiempo desde el año 2015 a 1977 para acabar la tarea que no pudo completar en el anterior juego.

Así las cosas, podéis iros preparando para otra sesión de música retro y de los coches más horteras que os podáis imaginar.

Además del modo de Campaña, el juego también contará con un modo Arcade para aquellos que sólo quieran ponerse al volante y liarse a tiros sin más historias.

En ambos casos dispondremos de ocho niveles que recorrer a lo largo de los EEUU, así como de un nutrido número de conductores y vehículos. La originalidad de estos últimos está garantizada, pues parece que podremos manejar desde una moto con sidecar a un camión de la basura, pasando por un autobús escolar o, incluso, un vehículo de exploración lunar.

En cuanto al control del juego, el énfasis se ha puesto en la jugabilidad, aunque en la versión con la que hemos podido trabajar el control de los vehículos todavía no estaba muy bien ajustado. Esperemos que la cosa mejore.

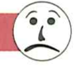
Lo Mejor

▲ Nuevos coches y armas con los que hacer el cafre.

Lo Peor

▼ El control de los coches es bastante flojo.

Primera Impresión



■ KONAMI

Beatmania

PlayStation

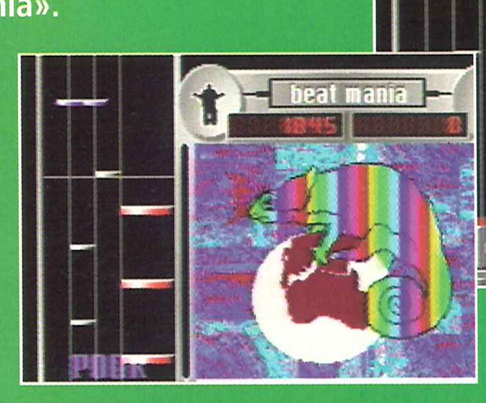
Febrero

«Parappa the Rapper» fue el primer juego musical que apareció para PlayStation, pero el que realmente ha supuesto una revolución para el público japonés, e incluso se puede decir que ha dado lugar a un nuevo género, ha sido este «Beatmania».

La versión de este juego que va a llegar muy pronto a España no se corresponde exactamente con ninguna de las aparecidas en el país del sol naciente sino que, de entre los 5 discos (el original más 4 con canciones nuevas) que han salido del juego allí, se han cogido las canciones más representativas y "apropiadas" para el mercado occidental junto a algunas nuevas, y se han reunido en un sólo compacto con más de 20 títulos englobados en distintos ritmos (techno, pop, rave, jazz...).

Eso sí, el sistema de juego seguirá intacto: una tabla con 6 canales que van bajando a una determinada velocidad, y cada canal se corresponde con un botón del pad (el juego se venderá con el pad especial incluido). En el momento exacto en que, por ejemplo, el cuadradito que baja por el canal del botón X llegue a la línea roja inferior, hay que presionar el botón X. Ahora sólo nos queda ir siguiendo esta mecánica tan sencilla para ir "tocando" las canciones.

Un momento, ¿hemos dicho sencillo? No tanto, pues os aseguramos que el nivel de habilidad y concentración que exigen algunas combinaciones requieren tal dominio de los dedos que incluso al mismísimo Mozart le resultarían complicadillas. ►



También podrán jugar 2 personas simultáneamente, a través de la tabla de la derecha de la pantalla. El nivel de adicción es el mismo, pero la diversión se multiplica.





Al acabar la canción, se puntuará nuestra habilidad como DJ's en función de la exactitud con la que presionemos los botones.



■ MUSICAL



Aunque pudiera parecer fácil, lo cierto es que el nivel experto puede poner a prueba la habilidad del mejor pianista...



En la versión que teníamos había algunas canciones reales, y otras muy curiosas, como este tema basado en «MGS».

El desarrollo del juego se verá amenizado con diferentes tipos de imágenes, las cuales siempre seguirán el ritmo.

➤ Es precisamente este desafiante sistema de juego, unido a la calidad y al atractivo de las canciones incluidas, las que motivaron en Japón el comienzo de una auténtica fiebre por este tipo de juegos musicales, hasta tal punto que algunas de las canciones más conocidas del juego han sido trasladadas a otros títulos de Konami, como «Dance Dance Revolution», cosechado éxitos similares.

Sólo queda un mes para que este juego, adictivo como pocos, traspase nuestras fronteras. Mientras tanto, vete preparando para llevar al límite tu sentido del ritmo...

Lo Mejor

Algunas canciones se merecen un Grammy.

Lo Peor

Jugar sin el pad especial.

Primera Impresión



■ ACCLAIM ■ DEPORTIVO

Tee Off Golf

¿Que el golf es un deporte aburrido? Puede que a algunos se lo parezca, pero este título quiere demostrar que esto de darle a la bolita puede resultar de lo más divertido para todo el mundo.



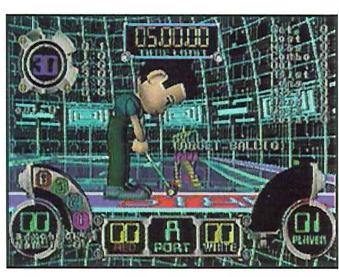
Dreamcast
Febrero

Esta intención se puede apreciar con sólo echarle un vistazo a estas pantallas, viendo el look "cabezón" de los personajes. Sin embargo, un aspecto gráfico desenfadado no será la única característica de este título para Dreamcast.

Habrá varios modos de juego diferentes, que nos permitirán disputar a un máximo de 4 jugadores un campeonato tradicional, partidos individuales, y un curiosísimo torneo en el que entraremos en una especie de campo virtual con el objetivo de patear la bola para hacerla pasar por unos pequeños portales (algo parecido al cricket).

Ahora bien, esto no quiere decir que se vayan a descuidar los aspectos de la simulación del golf, pues «Tee Golf» contará con varias opciones de elección de palos, pelotas y otras configuraciones que lo harán bastante realista, pero no muy complicado de jugar.

En definitiva, que el mes próximo llegará un simulador diferente, pensado para todos aquellos a los que les guste el golf, pero no les agrade la excesiva seriedad de este deporte.





Este extraño campo de golf es un curioso modo de juego de «Tee Off».

Primera Impresión



■ INFOGRAMES ■ SIMULADOR DE VUELO

Eagle One: Harrier Attack

Hablarle de simuladores de vuelo a un jugador de PlayStation es hablarle de «Ace Combat» y de poco más. Por eso nos ha parecido muy interesante la noticia de que Infogrames esté preparando una incursión en este género.

«Eagle One: Harrier Attack» será, estrictamente hablando, un simulador de combate aéreo en el que tendremos que ponernos a los mandos de un caza Harrier para enfrentarnos a diferentes misiones.

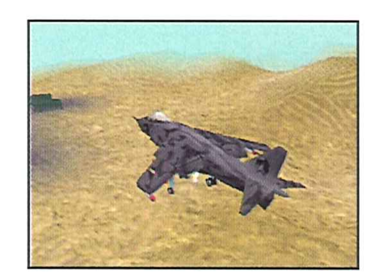
Además del imprescindible modo de Práctica, el juego incluirá una campaña dividida en diferentes zonas, cada una de ellas con un cierto número de misiones.

El argumento que da continuidad a esta campaña se basa en un supuesto conflicto bélico en las islas Hawai, así que ya podéis haceros una idea de los escenarios que se pueden encontrar en el juego: islas, playas paradisíacas y, sobre todo, mucho mar.

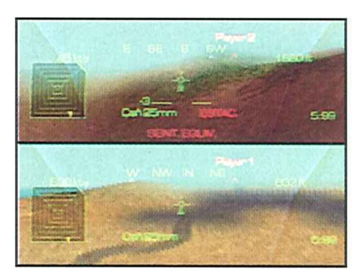
Resulta especialmente interesante el modo multijugador, una inclusión bastante original en este tipo de juegos que permite que dos jugadores participen a la vez en la misma misión, ya sea de forma cooperativa o enfrentándose el uno contra el otro.

Los gráficos que hemos podido ver hasta el momento son de una gran calidad, incluyendo unas interesantes secuencias de vídeo real antes de cada misión y unos excepcionales efectos luminosos. En cuanto al motor del juego, aunque nunca es sencillo hacerse con los controles de un simulador de vuelo, parece que se ha disminuido un poco el realismo de la simulación a favor de una mayor jugabilidad.

Falta por ver si se consiguen equilibrar ambos factores de la forma adecuada, pero si es así el resultado puede ser realmente interesante. Seguid en la onda.



El Harrier -el protagonista de este juego-, es un avión famoso por su capacidad para despegar en vertical.



El modo para dos jugadores nos permitirá cooperar en una misión o enfrentarnos a un amigo.

PlayStation
Febrero





Tendremos que enfrentarnos tanto a objetivos aéreos como a terrestres.



Los efectos luminosos con ciertamente muy prometedores.

Lo Mejor

- Otro simulador de vuelo para PlayStation.
- Un modo multijugador muy prometedor.

Lo Peor

- Puede que el control sea excesivamente complicado.







INSTINTO DE SUPERVIVENCIA

GAME BOY COLOR

NINTENDO 64

www.turok.com

Acclaim

■ ACTIVISION ■ PLATAFORMAS

Bichos

Aunque con bastante retraso con respecto a la película y a la versión de PlayStation, los usuarios de N64 van a poder disfrutar por fin a partir de febrero con las aventuras de Flick.

Nintendo 64
Febrero

Esta versión para Nintendo 64 está siendo desarrollada por Traveller's Tales, que ya demostró su buen hacer con la de PlayStation.

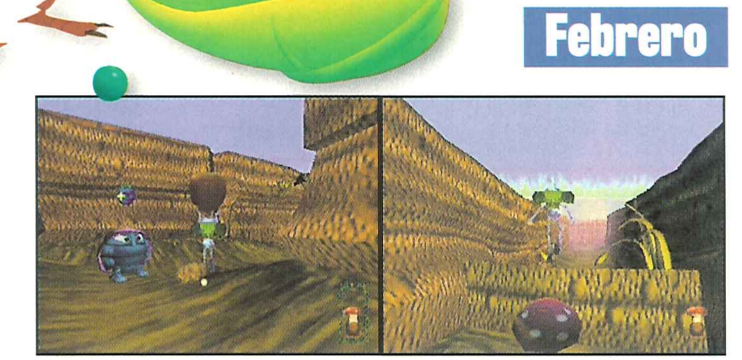
Como ya sabréis, en este juego controlaremos a Flick, la hormiga protagonista de la película, que tiene que proteger a su colonia de la invasión de saltamontes que ha llegado a Isla Hormiga.

Los que hayáis visto la película de Disney (¿quién no lo ha hecho a estas alturas?) reconoceréis de inmediato todos los escenarios de los quince niveles de que constará el juego, cuyo desarrollo seguirá con toda fidelidad el que hemos visto en la pantalla grande. Encontraremos localizaciones y situaciones familiares, como el hormiguero, la gran ciudad o el vuelo en diente de león, por poner algunos ejemplos.

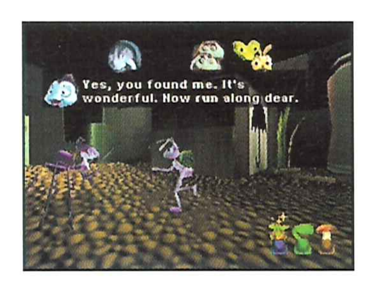
«Bichos» ofrecerá escenarios 3D donde nos podremos mover con total libertad y su desarrollo será de lo más variado, ya que alternará las plataformas con puzzles donde la exploración del entorno será crucial para buscar elementos con los que resolverlos.

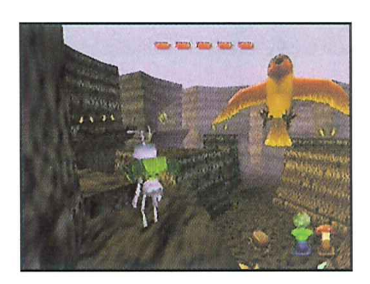
Debido a problemas de memoria, se están sustituyendo las secuencias de la película que veíamos entre niveles en la versión de Play por imágenes estáticas con texto, que además lo más probable es que se queden sin traducir.

Pero lo que sí os podemos asegurar es que este «Bichos» va a ser, cuanto menos, igual de divertido que el original de PlayStation.



Flick es una hormiga muy inteligente que, además de saltar como nadie, tiene una gran habilidad para hacer crecer distintos tipos de plantas. La mayoría de los puzzles consistirán en encontrar semillas, transportarlas y hacer crecer una planta para utilizarla de la manera adecuada.





Uno de los objetivos del juego consistirá en reunir a todos los personajes que vimos en la película.







Lo Mejor

Va a seguir fielmente el desarrollo de la película.

Lo Peor

Parece ser que no va a estar traducido al castellano.





Consola: PlayStation Compañía: Sony

Rol con aires de superproducción

Quien piense que Sony va a abandonar PlayStation por su próxima consola, está muy equivocado. Con este impresionante RPG Sony pretende retar al mismísimo «Final Fantasy VIII». Más de 3 años de trabajo y 100 programadores demuestran la importancia de este proyecto.

The Legend of Dragoon





La compañía

Sony y los juegos de rol

Cuando Sony decidió lanzarse a programar juegos de Rol, como «Ark the Lad», los grandes creadores de RPG´s, como Squaresoft, apenas se preocuparon. Sin embargo, el apoyo de esta compañía a este género en los últimos tiempos ha sido notorio. Juegos como «Wild Arms», «The GrandStream Saga» o próximamente Legend of Legaia, son buenos ejemplos. Pero esta vez han decidido lanzarse de lleno a realizar un enorme juego de rol, programado bajo su firma, y no de otros desarrolladores, en el que esta invirtiendo grandes cantidades de tiempo y dinero. Una auténtica sUperproducción que lleva más de tres años gestándose con 100 personas a su servicio. Todo el mundo le señala ya como el gran competidor de «Final Fantasy VIII».







El juego

Rol clásico pero a lo grande

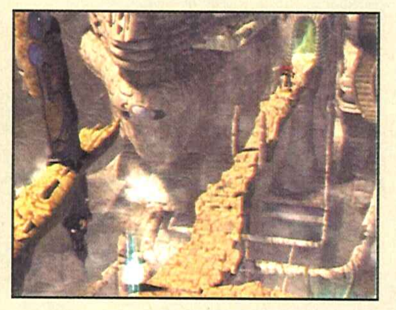
En un primer vistazo, «The Legend of the Dragoon» no se alejará en exceso de los parámetros típicos del rol clásico. La historia nos sumergirá en un mundo de magia, dragones, espadas y brujería. Habrá un protagonista, Dart, con una misión que cumplir. Como en muchos RPG´s actuales, habrá que seguir un camino en concreto para avanzar en el juego, aunque dentro de este mapeado el protagonista podrá moverse con total libertad. Es lo que se llama "¨Field Map". Además del personaje principal, el juego estará repleto de muchos otros individuos con los que Dart podrá hablar. No faltarán items que recoger, misterios que resolver, aventura y por supuesto, combates, que se desarrollarán mediante el habitual sistema por turnos. Todo esto bajo una impresionante realización técnica que incluirá un total de 600 mapas prerenderizados, 30 minutos de FMV y una banda sonora de película. Evidentemente, un aventura así sólo puede entenderse dentro de los 4 CD´s con los que contará el juego. Los mismos que el último éxito de Square.





El joven Dart será el auténtico protagonista del juego, y el personaje al que manejaremos durante toda la aventura. Sin embargo, durante su misión hallará otros personajes con los que podrá contar en los momentos de peligro.





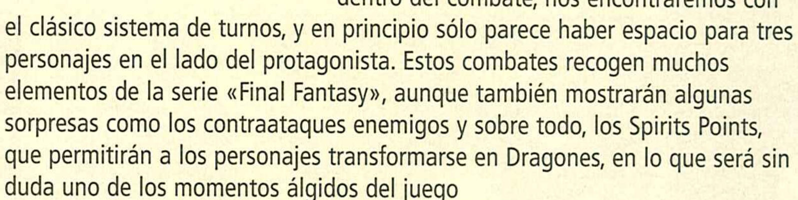
Conociendo la afición de los japoneses a los Juegos de Rol, todo hace prever que este título de Sony va a ser uno de los grandes éxitos de estas navidades.



La calidad gráfica de este juego quedará también reflejada en la vistosidad de los escenarios. Habrá más de 600 decorados prerenderizados que recorrer durante esta aventura.

Los combates

Turnos mágicos





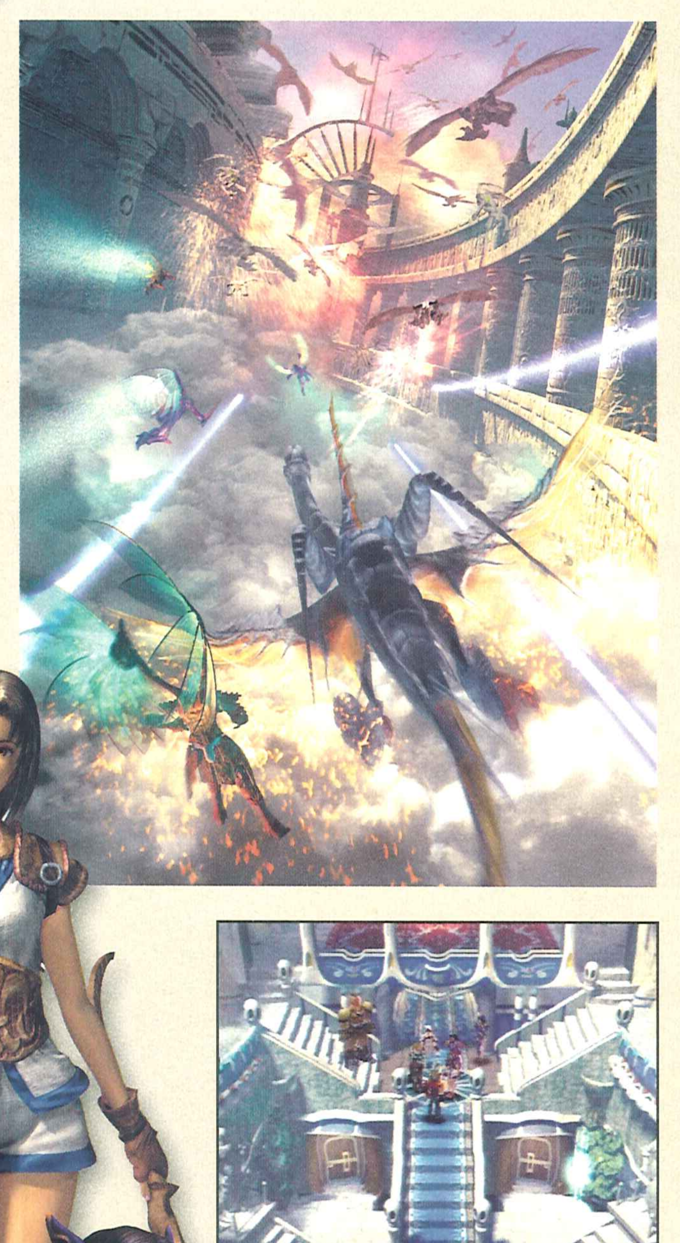
Como en todo buen juego de rol que se precie, las batallas en «The Legend of Dragoon» serán una parte importante a lo largo de la aventura. Los enemigos pueden surgir en cualquier momento y en principio no pueden ser evitados. Una vez dentro del combate, sí existirá la posibilidad de huir, aunque no siempre lo permitirán los enemigos. Por fortuna, parece que Sony no está incluyendo excesivas batallas que pueden acabar desesperando a jugador.

El paso del juego al combate se mostrará muy espectacular con un efecto visual que nos trasladará al lugar de la batalla. Una vez dentro del combate, nos encontraremos con el clásico sistema de turnos, y en principio sólo parece haber espacio para tres personajes en el lado del protagonista. Estos combates recogen muchos elementos de la serie «Final Fantasy», aunque también mostrarán algunas sorpresas como los contraataques enemigos y sobre todo, los Spirits Points, que permitirán a los personajes transformarse en Dragones, en lo que será sin duda uno de los momentos álgidos del juego



Los más de 30 minutos de FMV que incluirá el juego mostrarán una calidad soberbia. La música que acompañará a estas escenas tampoco se quedará atrás. Se está componiendo una sinfonía completa para el juego.



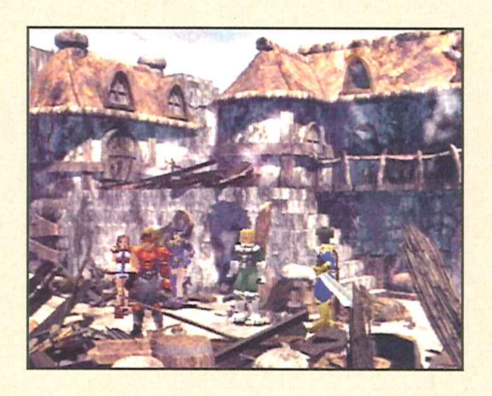




El argumento del juego nos trasladará a una época imposible, donde la fantasía y las historias medievales se fundirán en una aventura con dragones, magia y buenas dosis de leyenda. Un guión que se ha ido creando a lo largo de 3 años.

El argumento

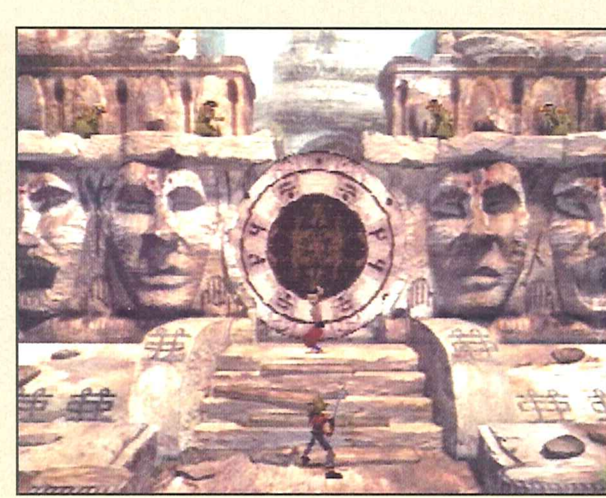
De dragones y espadas



Sony está trabajando en una historia bajo la siempre atractiva atmósfera de la fantasía medieval. En un continente llamado Endings, en la dimensión Tesfell, coexisten un total de 108 formas de vida. Todas estas especies nacieron de un mismo árbol llamado Shikiju. Durante mucho tiempo, los humanos han estado esclavizados por una de las razas, hasta que se produce la rebelión, en lo que se llamó la Guerra del Dragón. En esta guerra participaron los Dragones, los humanos que querían controlar a los dragones y los humanos esclavizados, que poseen poderes mágicos. Esta es la leyenda, pero la aventura transcurres 10.000 años más tarde, cuando los dragones y los antiguos esclavos han desaparecido y sólo quedan los otros humanos.Es entonces cuando aparece Dart, el personaje principal, en medio de un viaje para encontrar al demonio que asesinó a sus padres.

Los personajes que encontremos durante el juego pueden darnos pistas necesarias para seguir avanzando en pos de nuestro objetivo.

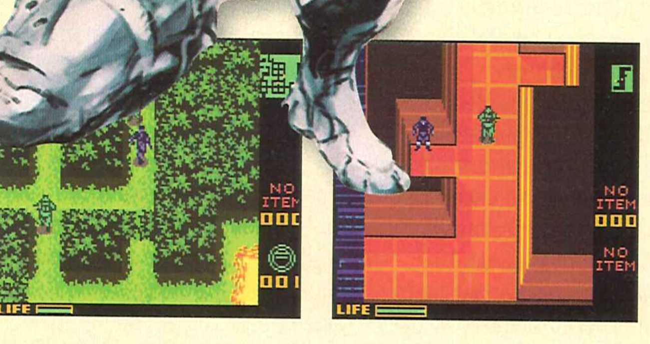




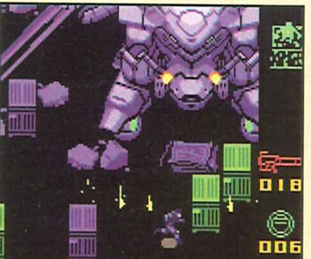
Consola: Game Boy Compañía: Konami

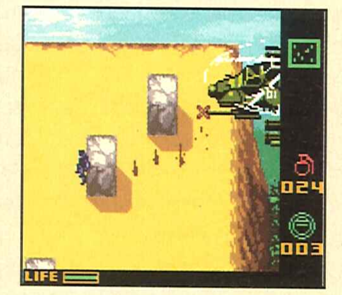
Un Solid Snake de bolsillo

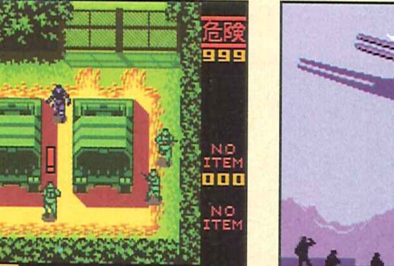
Konami ha decidido finalmente lanzar su superéxito en Game Boy Color, al menos en Japón. La base será el juego que apareció en NES hace casi 10 años y el resto llegará de la genialidad de Hideo Kojima.

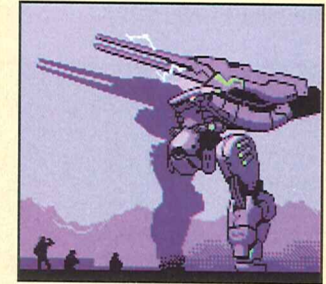


Metal Gear Ghost Babel









El juego

El mismo Solid de siempre

Teniendo en cuenta que el juego original apareció en MSX y posteriormente conoció una versión en NES, la conversión de «Metal Gear» para Game Boy Color no parecía descabellada. Pero Hideo Kojima no se conformaba con colocar en la portátil un juego de hace diez años, y por eso está completando uno de los mejores programas que hayan pasado jamás por esta consola.

Por supuesto, el espíritu de toda la serie seguirá intacto. El objetivo será infiltrarse en una base enemiga evitando ser descubierto por los guardias, para destruir a los poderosos Metal Gears. Una vez más, Solid Snake deberá hacer gala de todas sus habilidades para ocultarse y eliminar enemigos con sigilo. Para ello contará con un buen repertorio de armas, entre las que se encontrará su inseparable Socom y el efectivo C4.

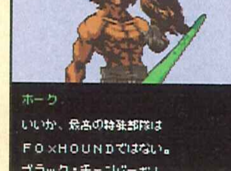
Pero la cosa no acabará ahí, puesto que el juego incluirá un modo VR Missions, un opción para dos jugadores mediante cable Link (de la que apenas ha trascendido nada) y una calidad gráfica de la que os podéis hacer una idea con estas imágenes.

Un estreno de lujo para Game Boy Color que esperemos acabe siendo editado en España.



El comunicador de la versión de PSX también será fundamental aquí.





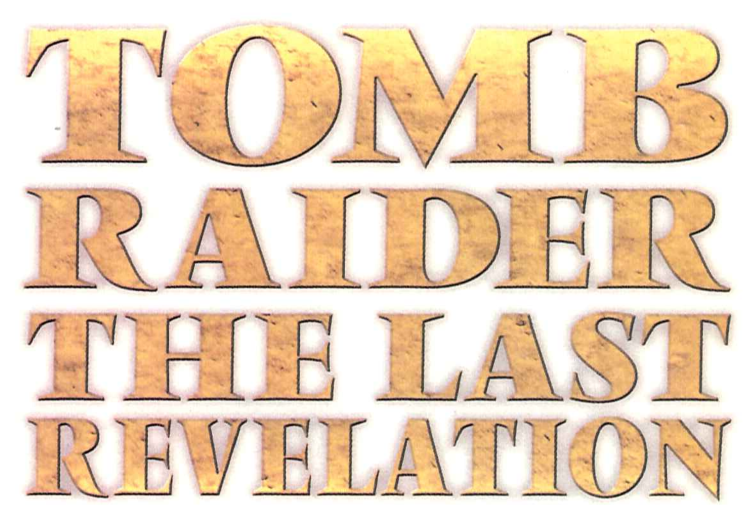






La calidad de las secuencias en las que los personajes dialogan entre ellos será de una calidad sorprendente.

Misterio en la tumba del Faraón



Justo a tiempo para disfrutarla en las vacaciones navideñas, nos llega una nueva aventura protagonizada por la arqueóloga más famosa de todos los tiempos. Una entrega cargada de jugosas novedades que la convierten en la mejor de toda la saga.

Seguro que muchos de vosotros (como nosotros) habéis pensado que, tras las escasas novedades que aportó «Tomb Raider 3», íbamos a encontrarnos en esta cuarta entrega ante un nuevo juego que, pese a resultar de calidad, iba a aprovechar su renombre para ofrecer más de lo mismo.

Bueno, pues esta afirmación puede ser cierta tan sólo a medias, pues, a pesar de que «The Last Revelation» mantiene, por supuesto, las señas de identidad de la serie, Core ha realizado un verdadero esfuerzo por proporcionarnos nuevas experiencias y emociones. Y a fe que lo ha conseguido.

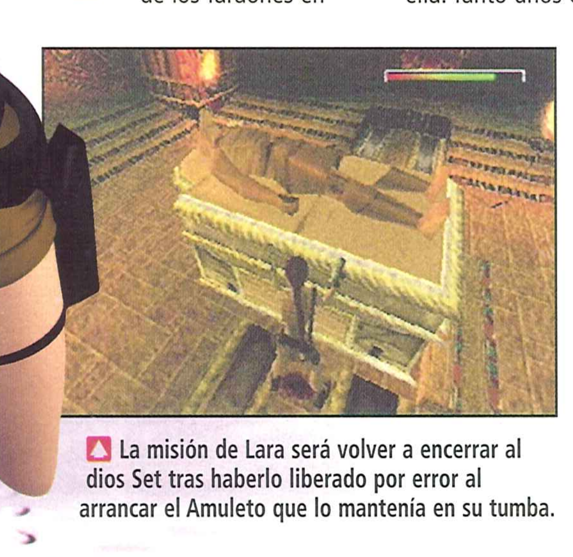
Para empezar, el juego se desarrolla por entero en una única localización: Egipto. Las tumbas del Valle de los Reyes, la pirámide de Karnak e incluso la fabulosa Biblioteca de Alejandría, son algunas de las localizaciones que recorreremos. De esta manera, unificando los escenarios, se ha podido dar una coherencia total a una historia que resulta tan atractiva y envolvente, que se ha convertido en uno de los puntos fuertes del juego.

De esta forma, Lara viaja a la tierra de los faraones en busca del misterioso Amuleto de Horus, uno de los tesoros más codiciados por los arqueólogos de todo el mundo. Para conseguirlo, se introduce en una tumba que hay en el Valle de los Reyes. Sin embargo, desconociendo la profecía que pesaba sobre el Amuleto, al cogerlo despierta al temible dios Set, que había sido encerrado allí por Horus para evitar la destrucción del mundo. La misión de Lara será, por tanto, lograr encerrar de nuevo a Set antes de que sea demasiado tarde.

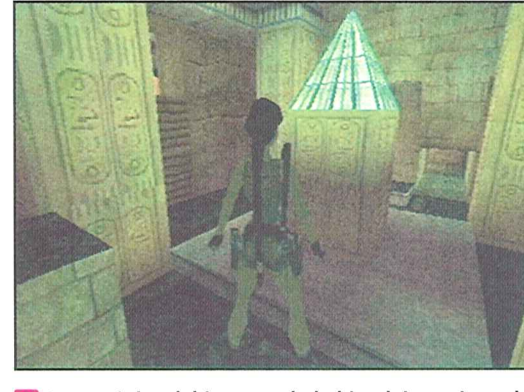
PARA EXPERTOS Y NOVATOS.

Los programadores han intentado que este nuevo «Tomb Raider» esté al alcance tanto de los fans acérrimos de la saga como de los que se incorporen por primera vez a ella. Tanto unos como otros agradecerán la inclusión de un primer nivel de entrenamiento en el que podemos repasar los movimientos de Lara, aprender los nuevos y, de paso, disfrutar contemplando a una inexperta -pero no por ello menos atractiva- Lara de 16 añitos dando sus primeros pasos en la arqueología acompañada de su maestro Werner Von Croy.

Pero lo más interesante de todo es que hemos descubierto que todos los elementos del juego han sido equilibrados al máximo, si bien los puzzles son quienes toman el mayor protagonismo, por encima de los saltos o los disparos (que también los hay, por supuesto). Además, estos puzzles son realmente originales y variados, y resolverlos nos ofrece como recompensa poder acceder a un nuevo y amplio escenario para explorar, para a continuación ➤



La misión de Lara será volver a encerrar al dios Set tras haberlo liberado por error al arrancar el Amuleto que lo mantenía en su tumba.



La mecánica del juego es la habitual: investigar el entorno, encontrar objetos, pulsar palancas... pero la resolución de puzzles cobra una importancia vital.

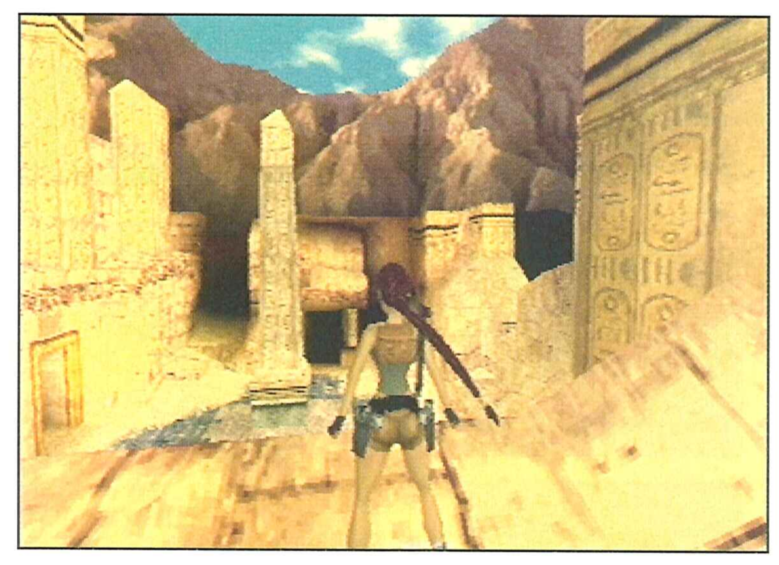
Tipo: **Aventura de acción**
Compañía: **Core/Eidos**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Monstruos muy inteligentes



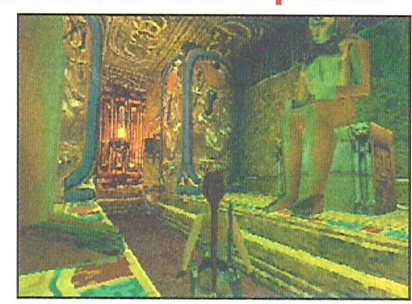
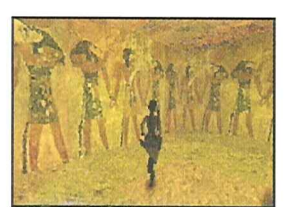



Los enemigos a los que Lara se enfrenta en esta aventura no son numerosos, pero su inteligencia los convierte en los más peligrosos de toda la saga. Hay seres sobrenaturales, como las momias, los esqueletos o los chacales de Set, que además son invulnerables, por lo que la única solución es huir de ellos.



La arquitectura de los niveles es prodigiosa. No sólo recrean a la perfección el entorno de Egipto, sino que la solidez de los escenarios es total.

Una ambientación de película


Gigantescas estatuas, frescos, texturas metalizadas, continuos juegos de luces y sombras y un sinfín de efectos geniales crean una fabulosa ambientación en el mítico Egipto de los faraones.

Esta entrega es la que posee el argumento MÁS ELABORADO y la ambientación MÁS ENVOLVENTE.

En el juego aparecerán varios personajes secundarios con los que tendremos que interactuar: ellos nos ayudarán a nosotros y nosotros tendremos que ayudarlos a ellos.



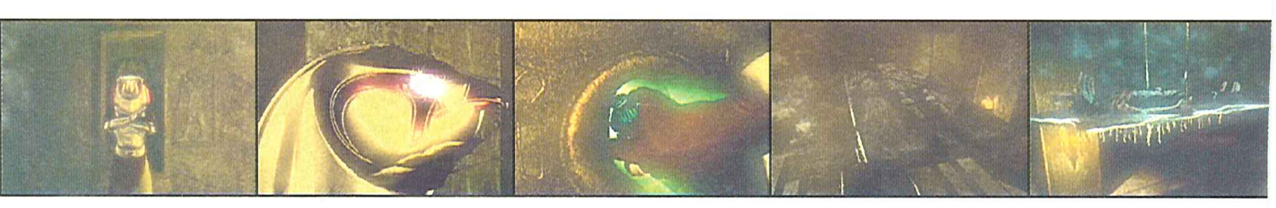


El origen de una leyenda



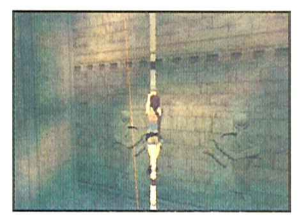



En el primer nivel controlamos a una Larita de 16 años en su primera expedición junto a su maestro Von Croy. Así podemos repasar los movimientos de Lara y conocer más detalles de su historia.


Las escenas cinemáticas alcanzan cotas impensables de calidad y sirven como hilo argumental de la compleja y sorprendente trama.

Nuevos movimientos





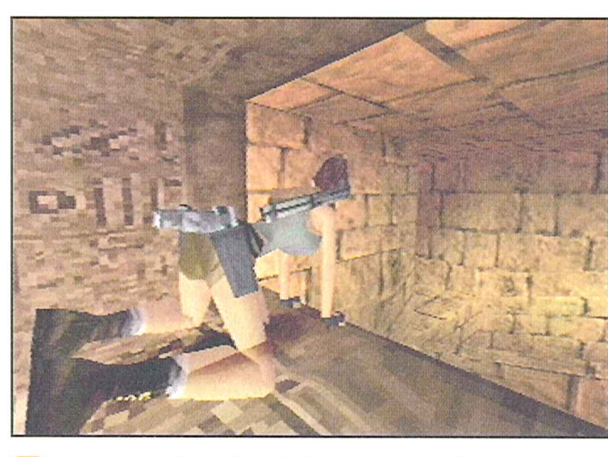


Junto a los movimientos que podíamos efectuar en las entregas anteriores, encontramos tres nuevas habilidades para Lara, como son las de trepar por barras, torcer las esquinas mientras estamos colgados y balancearnos en cuerdas y lianas para poder saltar a plataformas alejadas.


Los escenarios alternan enormes zonas al aire libre con oscuros laberintos subterráneos. Sus diseños son los mejores de la serie.



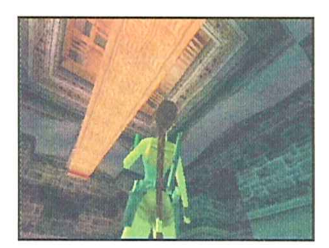
Aunque no faltan ni los SALTOS ni los DISPAROS, los principales protagonistas son LOS PUZZLES Y LOS ENIGMAS.


La cámara se ha mejorado bastante para ofrecernos siempre la mejor perspectiva. Así, de paso, podemos comprobar las "cualidades" físicas de Lara. Por ti no pasan los años, guapa.

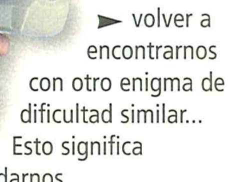
Los enigmas de los Faraones







Los faraones egipcios protegían sus secretos con todo tipo de jeroglíficos y enigmas, y para reflejar este hecho los programadores de Core han ideado los puzzles más originales e imaginativos de toda la serie. Sobre todo hay uno que nos ha dejado realmente alucinados: una habitación totalmente sumergida en la que el único elemento es un espejo. ¿Cómo salir de ahí? A devanarse los sesos tocan... pero cuidado, no os quedéis sin aire.



➤ volver a encontrarnos con otro enigma de dificultad similar... Esto significa quedarnos irremisiblemente enganchados a nuestra consola hasta altas horas de la madrugada.

La lista de méritos de «TR:TLR» se completa con escenas en FMV de altísima calidad, nuevos movimientos, más armas, bellísimos e imaginativos escenarios y, como remate, doblaje y traducción al castellano.

«TR:TLR» presenta también algunos defectos que han persistido a lo largo de toda la saga (como el "clipping" y algunos problemas con las cámaras), y otros nuevos, como el hecho de que en algunas ocasiones los personajes hablen en italiano en lugar de en castellano. Pero estos leves defectos se pasan por alto una vez que nos sumergimos en la experiencia que nos propone este juego, que reúne todos los elementos de la saga, los potencia con una historia absorbente y los adereza con una ambientación alucinante, dando como resultado el que es, en mi opinión, el mejor «Tomb Raider» de la historia, una auténtica joya que supone la culminación de una saga. Vamos, toda una "revelación".

Rubén J. Navarro



Más vehículos para Lara



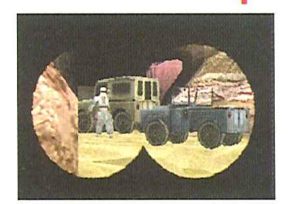


Como en los dos «Tomb Raider» anteriores, Lara puede utilizar diversos vehículos, en este caso un jeep y una motocicleta. Una de las novedades es que podemos utilizarlos para destrozar partes del escenario y para derribar a los enemigos.



«TR: The Last Revelation» está ambientado en famosas localizaciones reales de Egipto, como el Valle de los Reyes, junto a otras míticas como la desaparecida Biblioteca de Alejandría.

Un inventario más práctico y completo

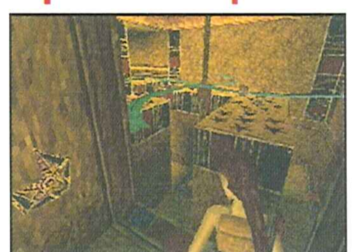




El inventario ha sufrido algunas modificaciones y ahora nos ofrece la posibilidad de combinar algunos objetos. También se han incluido unos útiles prismáticos con zoon y que, además, iluminan la zona enfocada. ¡Ah, y podremos salvar en cualquier momento del juego, incluso varias partidas!



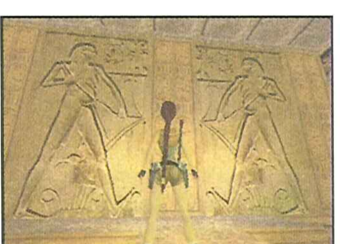
Trampas de todo tipo



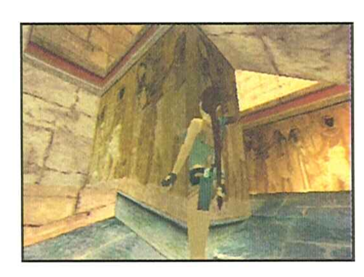


Las tumbas egipcias están protegidas por trampas colocadas con muy mala... idea, aSí que ya sabéis lo que vais a encontrar. Pinchos, cuchillas y techos corredizos os lo harán pasar muy mal.









Alternativas:

Las únicas alternativas son los tres capítulos anteriores de la serie, de entre los cuales os recomendamos «Tomb Raider 2», que además está en Platinum.

Gráficos: 97

Los mejores de toda la saga. Los increíbles grabados con la iconografía egipcia, las gigantescas estatuas y los majestuosos monumentos recrean una ambientación de fábula. Eso sí, tampoco faltan los ya tradicionales bailes de polígonos...

Sonido: 93

Como en las entregas anteriores, los ruidos de pisadas y mecanismos se superponen a un sobrecogedor silencio y a estupendas melodías que surgen en los momentos de mayor tensión. Y además, las voces están en castellano (aunque también hay algunas en italiano...)

Jugabilidad: 97

Lara sigue moviéndose a las mil maravillas. La dificultad está muy ajustada y, para nosotros, este es el «Tomb Raider» más jugable.

Diversión: 98

Toda la enorme diversión de los «TR» anteriores potenciada por puzzles muy imaginativos, una ambientación desbordante y, sobre todo, una historia irresistible.

Opinión:

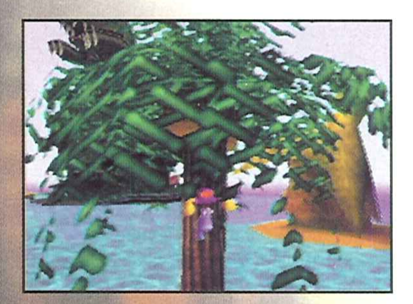
Es, sin duda, una cuestión de gustos, pero a nosotros esta cuarta entrega es la que más nos ha enganchado de toda la saga. ¿Por qué? Pues porque es la que más nos ha impresionado gráficamente, la que más nos ha metido en la historia, la que mejor combina -en nuestra opinión-, inteligencia, acción y habilidad, la que ofrece los puzzles más originales... Es, en definitiva, el «Tomb Raider» más apasionante y absorbente de toda la serie, lo cual es mucho decir...



Entre monos anda el juego

El gorila más famoso del mundo de los videojuegos vuelve a la carga en un cartucho que se convierte, gracias a la magia de Rare, en el mejor título para Nintendo 64 de este año que termina. En este extenso análisis os comentamos todas las claves que hacen de «Donkey Kong 64» un juego imprescindible.

DONKEY KONG 64



La habilidad básica de todos los monos para trepar por los árboles y saltar de liana en liana es la más útil del juego.

En un nuevo alarde de genialidad, Rare ha cogido el desarrollo típico de un plataformas (saltos, interruptores y miles de ítems por recoger), le ha dado su toque característico y ha conseguido que todos estos elementos se nos presenten bajo una perspectiva de frescura y novedad. La manera de conseguirlo es clara: dar al jugador la posibilidad de controlar a cinco personajes distintos, proporcionarle tal cantidad de tareas que no le quede ni un segundo de descanso y crear un desarrollo no lineal dentro de ocho enormes mundos que se pueden explorar con total libertad de movimientos.

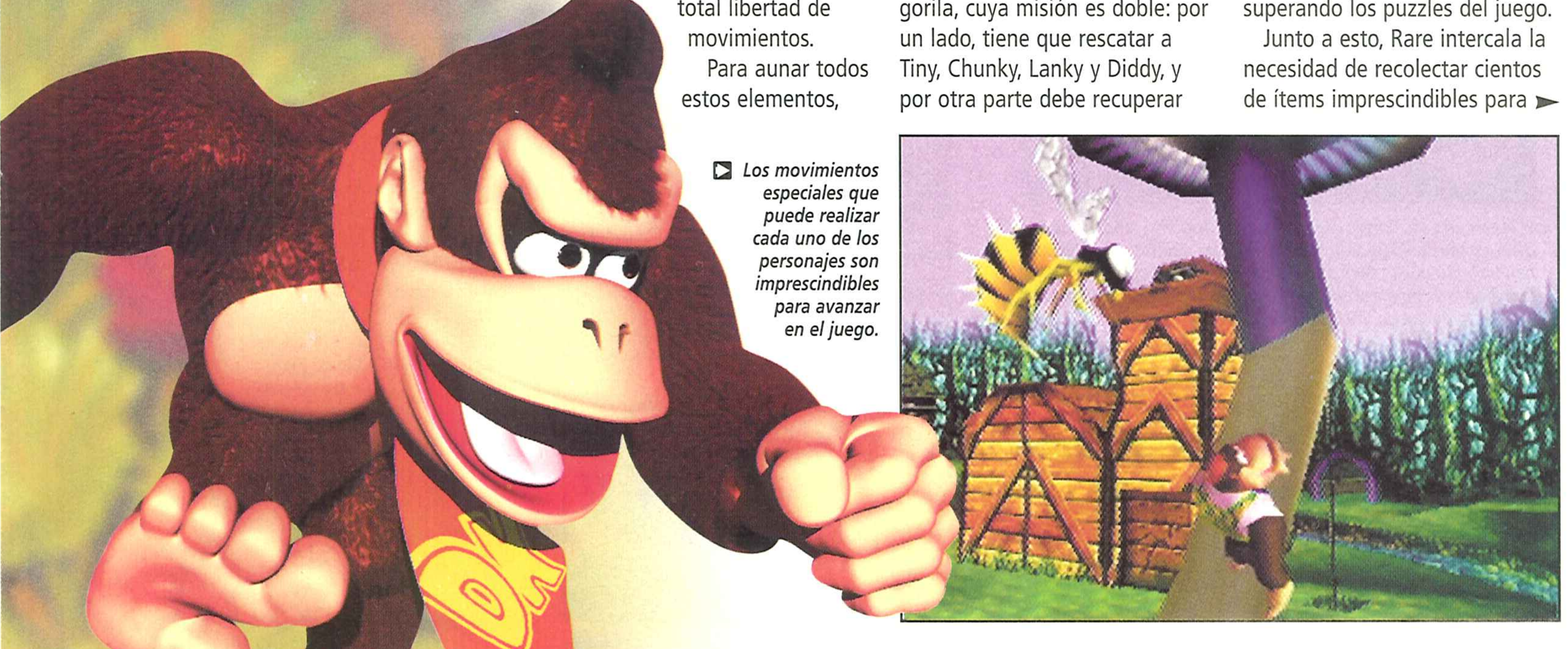
Para aunar todos estos elementos, los programadores han partido una historia sencilla a priori, pero que la magia de Rare complica después hasta extremos insospechados.

Resulta que K. Rool, líder de los malévolos Kremlings y archienemigo de los Kong, ha creado un cañón con el que pretende destruir las Islas Donkey, pero justo cuando va a hacerlo funcionar, el arma se estropea. Mientras la repara, sus secuaces raptan a todos los miembros de la familia Kong, excepto a Donkey, y roban el tesoro de bananas del clan.

Comenzamos por lo tanto controlando a nuestro querido gorila, cuya misión es doble: por un lado, tiene que rescatar a Tiny, Chunky, Lanky y Diddy, y por otra parte debe recuperar todas las bananas doradas que han escondido los Kremlings.

Sin la ayuda del resto del clan Kong, nunca podremos terminar la aventura, ya que cada uno tiene sus propias habilidades que requeriremos para ir superando las distintas partes de la aventura. Hay ítems e interruptores de distintos colores que sólo puede coger el mono correspondiente, y un sin fin de acciones más que hacen que el mero hecho de elegir con quién jugamos en un momento determinado sea crucial para ir superando los puzzles del juego.

Junto a esto, Rare intercala la necesidad de recolectar cientos de ítems imprescindibles para ➤

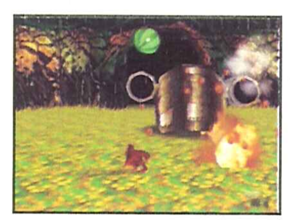


Los movimientos especiales que puede realizar cada uno de los personajes son imprescindibles para avanzar en el juego.

- Tipo: **Aventura/Plataformas**
- Compañía: **Rare**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **12.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Los guardianes de las llaves






Cada mundo del juego está guardado por un enorme jefe final que, además, esconde una de las llaves con las que liberar a K. Lumsy, un lagarto al que K. Rool ha encerrado en una jaula. Vencer a un armadillo acorazado o a un fogoso dragón no es sencillo, ¡pero esperad a ver la lucha con el mismísimo K. Rool!



Entrando en este barril podemos alternar el control entre Donkey y cualquier mono que hayamos rescatado. Los números son teleportadores a otras zonas de cada nivel.

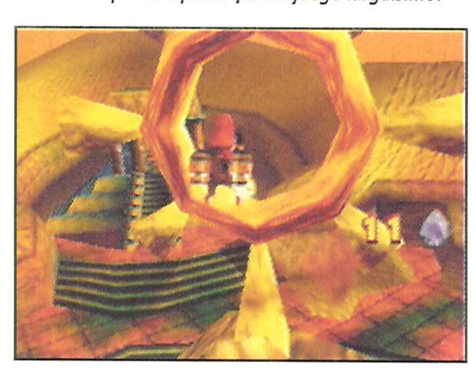
Rare ha vuelto a crear un coctel explosivo de JUGABILIDAD y DIVERSIÓN, que se convierte en el MEJOR JUEGO DEL AÑO para N64 .



Todos los textos de menús y diálogos del juego está perfectamente traducidos al castellano.



Con esta pantalla os lo decimos todo: estuvimos jugando más de 52 horas y no conseguimos terminarlo por completo. ¡Es un juego larguísimo!



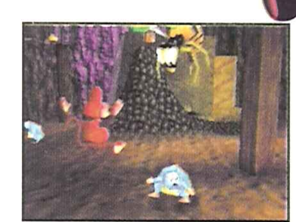


La familia Kong al completo

Estas cinco monadas son los protagonistas del juego. Elegir a cual utilizar en cada momento es otro de los retos que propone «DK64», ya que cada uno tiene habilidades distintas que le permiten coger ítems que los demás no pueden.



CHUNKY KONG. Un gorila fortachón capaz de levantar grandes pesos. Muy lento.



DIDDY KONG. El más rápido. Su tamaño le permite volar utilizando un jet pack.



LANKY KONG. Este orangután de largos brazos es capaz de llenarse de aire para flotar.



DONKEY KONG. Es el líder y conjuga la fuerza con la agilidad, pero no es rápido.



TINY KONG. Muy útil por su habilidad para planear con las coletas y reducir su tamaño.



¡Juégatela por esa banana!



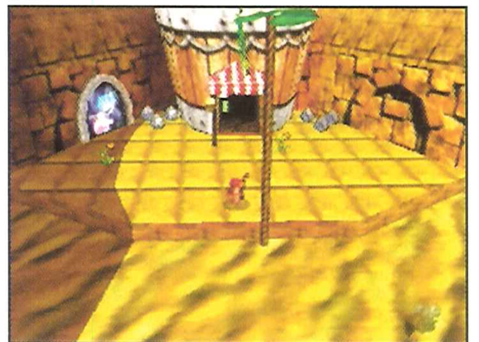




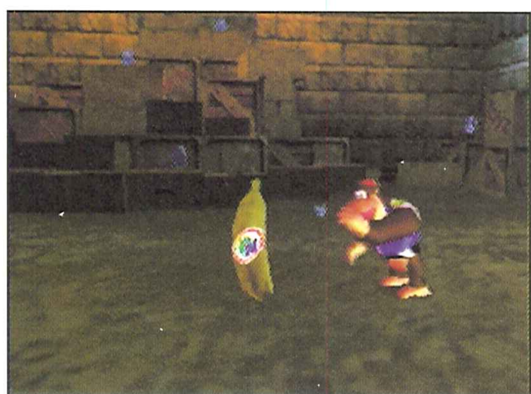




Dentro de cada nivel encontraremos muchísimos minijuegos que pondrán a prueba nuestra habilidad con retos de todo tipo: carreras de minicars, dianas donde demostrar nuestra puntería, descensos a toda velocidad en una vagoneta por el interior de una mina, divertidas tragaperras y un sin fin más de pruebas que añaden mucha variedad a la aventura. La recompensa a nuestros esfuerzos será una imprescindible banana dorada por cada minijuego en el que ganemos.


Alternativas: *«Donkey Kong 64» tiene una reñida competencia en el género: «Banjo-Kazooie» (otra obra maestra de Rare), el alucinante «Rayman 2» y el intocable «Super Mario 64». Bueno, nosotros personalmente, después de «Mario 64» nos quedaríamos con «DK 64».*



◀ Para pasar de un mundo a otro hay que recolectar un número determinado de bananas doradas, los ítems más difíciles de conseguir de todo el juego.

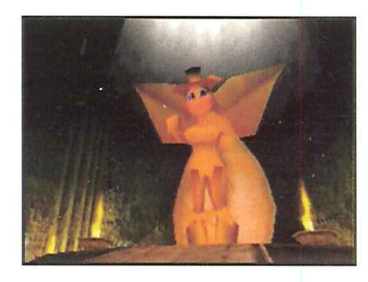
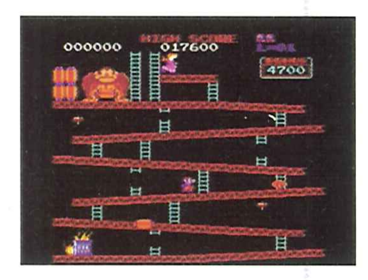
➤ continuar: coronas, bananas de distintos tipos y colores, medallas, cristales, cajas, munición para las armas, monedas, planos del escondite de K. Rool, llaves y un larguísimo etcétera.

Se completa la eficaz fórmula con minijuegos de todo tipo, enormes jefes finales que aumentan la tensión al límite y un precioso entorno 3D generado gracias a la utilización obligatoria del Memory Pak, que se vende conjunta e inseparablemente con el cartucho. Este último detalle es el único defecto de importancia que hemos encontrado, ya que los que ya posean la expansión de memoria se encontrarán en la obligación de pagar más de lo normal. Afortunadamente, Nintendo ofrece la posibilidad de cambiar este Expansion Pak por un pad de control.

En cualquier caso, y dejando aparte este detalle, lo cierto es que Rare ha creado otra obra maestra, una nueva joya que se convierte en un juego imprescindible para los usuarios de Nintendo 64.

Rubén J. Navarro

Los secretos de las Hadas

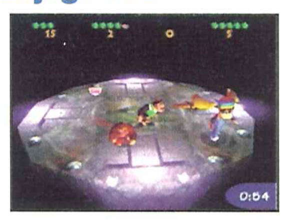





Si conseguimos una cámara fotográfica, podremos hacerles fotos a unas simpáticas Hadas. Cuantas más fotografiemos, más secretos pondremos al descubierto. La recreativa original de «Donkey Kong» y un divertido minijuego donde controlamos a Rambi son algunos de ellos.

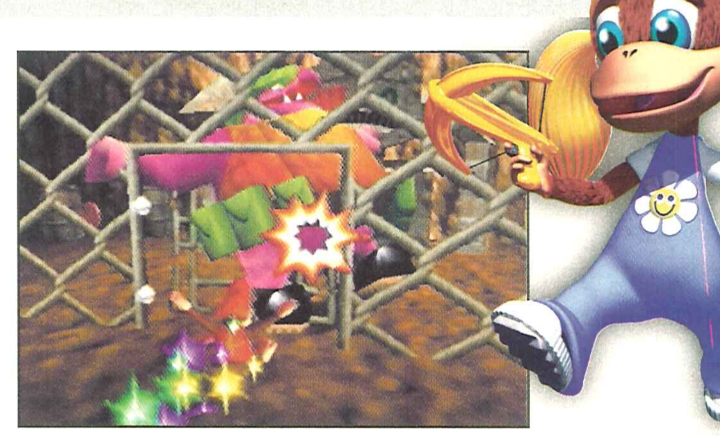
¡También con modos multijugador!

Hay dos modos para cuatro jugadores: en la Arena de Batalla hay que lograr expulsar del ring al contrario, mientras que en la Pelea de Monos elegimos entre varios escenarios combatiendo hasta que sólo quede un personaje.







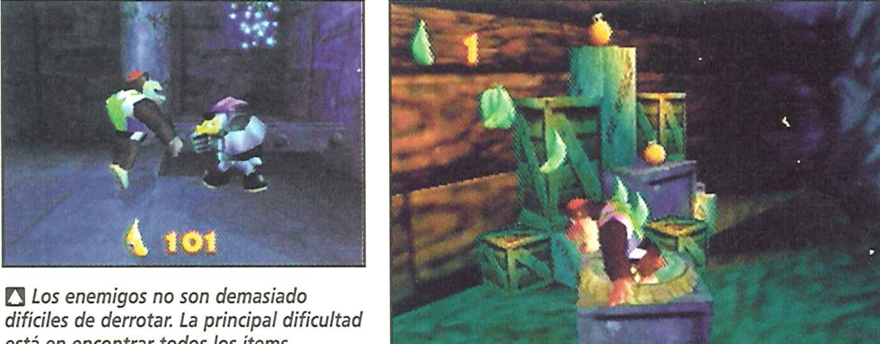


La elevadísima cantidad de texturas de los escenarios de «Donkey Kong 64» hace obligatorio el uso del Expansion Pak, que se vende conjuntamente con el cartucho.



Hay acciones que sólo puede realizar un personaje en concreto, como por ejemplo pulsar determinados interruptores para abrir nuevas zonas.





Los enemigos no son demasiado difíciles de derrotar. La principal dificultad está en encontrar todos los items.

En cada mundo hay bananas de cinco colores que los personajes tienen que recoger para poder abrir la puerta que lleva hasta el jefe final.

¿Y cuánto dice que vale ese "escupecocos"?

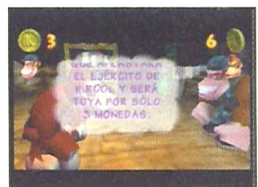
A lo largo del juego encontraremos varias tiendas donde comprar armas para nuestros monos, instrumentos musicales con los que atontar a los enemigos y activar determinados interruptores, y pociones que les confieren diversos movimientos especiales.













Gráficos: 95

Los ocho mundos son enormes, completamente distintos entre sí y presentan una variedad de texturas apabullante. No obstante, el Expansion Pak se utiliza más para poder darle velocidad a tanta textura, que para mejorar la resolución del juego, que no es demasiado alta.

Sonido: 92

Las inolvidables melodías de «DK Country» están ahí en Dolby Surround, junto con muchas otras nuevas. Pero tras haber visto en «Jet Force Gemini» lo que puede dar de sí este sistema de sonido, pensamos que podían haberle sacado más partido.

Jugabilidad: 95

El control de los monos es perfecto, y sus movimientos asombrosos. Hay pequeños fallos en las cámaras que dificultan la orientación y complican algunos saltos, pero no empañan el resultado general.

Diversión: 98

Ningún otro juego de este género para N64 ofrecer tal variedad de cosas que hacer. Conseguir el 100% os llevará más de sesenta horas de juego puro y duro. Una inversión segura.

Opinión:

Rare ha conseguido su mejor juego hasta la fecha. Probablemente haya otros juegos de este género que destaquen más por separado en diferentes apartados, pero ninguno logra la mezcla genial y absorbente de plataformas, puzzles y simpatía que tiene este «DK 64». Una vez más, enhorabuena a Rare.



De regreso a la zona muerta

SHADOW MAN

Con ésta ya son tres las veces que se nos ha ofrecido la oportunidad de colocar en nuestro pecho la máscara de la sombra e internarnos en la zona muerta para acabar con los siervos del diablo Legión. Nuestras peores pesadillas han vuelto, esta vez con 128 bits.

Desde que oímos hablar por primera vez de «ShadowMan» -entonces sólo un proyecto para el 64DD- ya sabíamos que se trataba de algo grande. Un proyecto que, tras unos cuantos retrasos, se ha convertido en una apasionante y lúgubre aventura de acción marcada por un complejo argumento y una notable realización técnica, y que está protagonizada por uno de los personajes más versátiles que hemos podido ver en un videojuego.

Ahora, los mismos enemigos de pesadilla que ya nos hicieron aguantar la respiración en N64 y PlayStation pueblan los amplísimos escenarios del mundo de los muertos en la consola de Sega, aunque para esta ocasión especial algunos niveles han sido remodelados y muestran un aspecto mucho más detallado.

Sin embargo, es en la jugabilidad donde mejor se puede apreciar el cambio de plataforma, ya que el sistema de cámaras resulta ahora mucho más fiable, lo que unido a la suavidad de nuestros movimientos y a la velocidad de respuesta de Mike, hace que la aventura resulte un poco más sencilla -olvidáos de los saltos imposibles y de las inesperadas caídas al vacío-, aunque su nivel de dificultad sigue estando por las nubes.

Por lo demás, este GD presenta un estilo más cercano a las plataformas que a la acción pura -con unos enemigos que, aunque muy duros, resultan escasos y poco variados-, y con un absorbente hilo argumental que se va desvelando en escenas de vídeo realizadas con el mismo motor del juego y excepcionalmente dobladas al castellano.

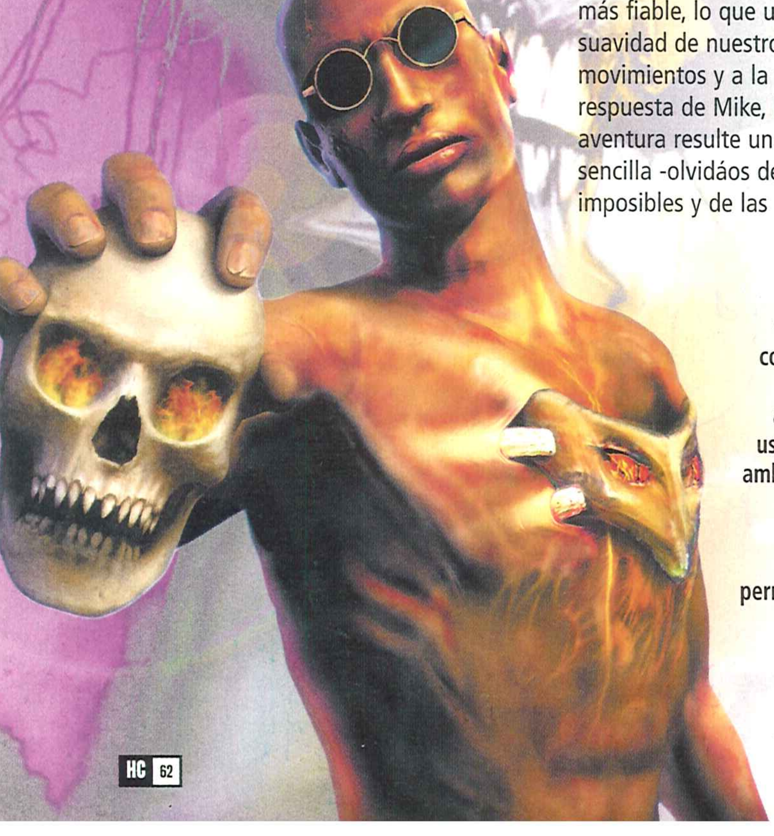
UN JUEGO PARA ADULTOS.

De nuevo, uno de sus mayores atractivos reside en la magnífica ambientación que rodea todo el juego, y que nos traslada a un tenebroso ambiente repleto de detalles gore, (además de contar con un vocabulario de lo más explícito), que hacen que «ShadowMan» sea un juego recomendado sólo para adultos.

La verdad es que esta versión es una excelente muestra de lo que nos depararán las aventuras 3D en la consola de Sega, y sólo se le pueden reprochar un par de detalles de escasa importancia, como son unos tiempos de carga demasiado largos entre nivel y nivel, y unos inexplicables saltos de la imagen que -sin llegar a interrumpir el juego- resultan bastante molestos.

En definitiva, «ShadowMan» ha entrado por la puerta grande en el catálogo de DC, aunque también es cierto que esta versión no aporta nada realmente revolucionario con respecto a lo visto en N64 y PS.

David Martínez



Nuestro protagonista volverá a contar con unas enormes posibilidades de acción gracias al uso simultáneo de ambas manos y a la técnica de "movimientos flexibles", que permite realizar dos movimientos al tiempo sin ralentizaciones.



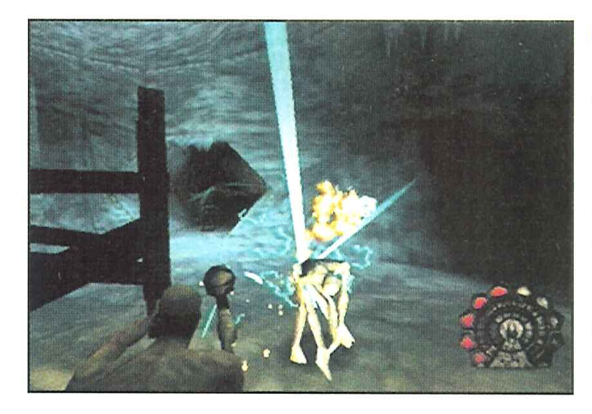
- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

El hombre ilustrado

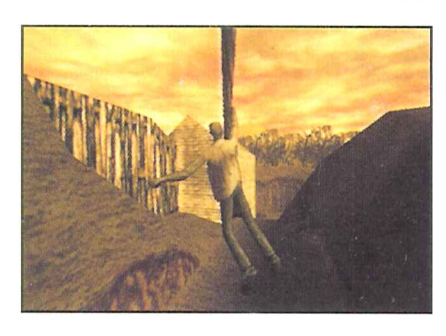




Uno de los detalles más interesantes de nuestra aventura es la posibilidad de ir colocando una especie de tatuajes vudú en nuestro cuerpo, para así disponer de nuevas habilidades, como la resistencia al fuego o la capacidad de respirar bajo el agua.



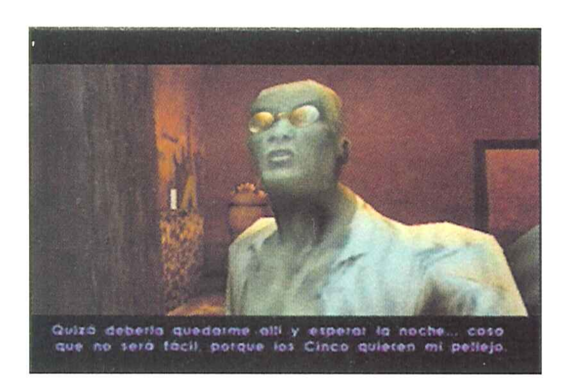
La Inteligencia Artificial de los (escasos) enemigos es uno de los elementos más cuidados de «ShadowMan». Estas criaturas son tan listas como horribles.



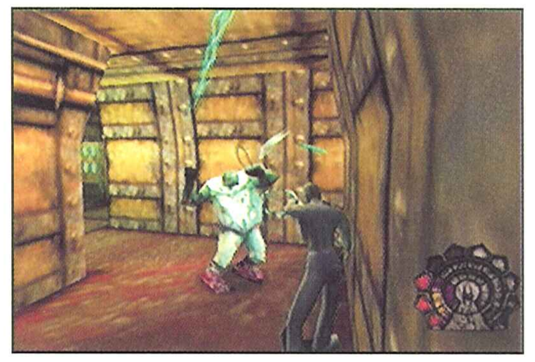
«ShadowMan» presenta un argumento ATERRADOR, apoyado por un NIVEL TÉCNICO a la altura de DC.



«ShadowMan» se desarrolla a lo largo de unos amplísimos escenarios que recrean, con gran cantidad de detalles, un mundo de pesadilla. Escenarios del mundo de los vivos y fases de la zona muerta se entrelazan en la aventura de forma magistral.



Las escenas de vídeo no sólo están traducidas a nuestro idioma, sino que cuentan con un doblaje excepcional.

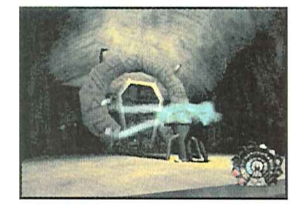


Los escenarios ofrecen en DC una construcción más detallada y espectacular que en anteriores versiones.



Alternativas: *En el catálogo de DC sólo hay otra aventura de acción: «Blue Stinger». La verdad es que no tienen mucho que ver, y ambas son perfectamente compatibles.*

Una puerta al más allá





El camino al inframundo está franqueado por una serie de puertas, que sólo podremos atravesar una vez que hayamos recolectado cierto número de almas oscuras. De este modo, en diferentes puntos de nuestra aventura será necesario regresar a niveles ya recorridos para entrar por nuevas puertas.

Gráficos: 89

Los efectos de luz siguen siendo protagonistas de un juego donde los enormes escenarios y los variados movimientos del protagonista muestran una gran calidad.

Sonido: 93

No sólo se trata del primer juego que "habla" castellano en DC, sino que además las tétricas melodías y los aterradores efectos completan un apartado sobresaliente.

Jugabilidad: 89

Quizás sea el apartado que más mejora las anteriores versiones. Los movimientos son suaves, el seguimiento de la cámara permite una correcta visibilidad en todo momento, y el uso de ambas manos es intuitivo. Sin embargo, es un juego muy difícil por sí mismo.

Diversión: 90

Una aventura larga, complicada y que cuenta con uno de los argumentos más elaborados e interesantes que hemos podido disfrutar en un videojuego.
Lo único malo es que no te guste su ambientación gore y tenebrista.
O su elevada dificultad.

Opinión:

«ShadowMan» no sólo cuenta con una estética impactante, sino que, además, su elaborado argumento y su complejo desarrollo consiguen mantenernos en tensión durante muchas horas. Sin duda, no se trata de un juego apto para menores, pero los amantes de las emociones fuertes encontrarán en este GD una aventura dura y estremecedora. Eso sí, esta versión de DC no supone ninguna revolución con respecto a las anteriores.



Vuelve el basket, vuelve Jordan



Un año más, EA Sports regresa con su excepcional simulador de baloncesto. Pese a que la versión del 99 ya alcanzó cotas de calidad sensacionales, esta entrega nos sorprende con atractivas novedades, entra ellas el regreso de Michael Jordan.

Ya sabéis que por problemas de licencias, Jordan llevaba varios año sin aparecer en la serie «NBA Live». Ahora, después de la retirada oficial del mejor jugador de todos los tiempos, EA Sports se las ha ingeniado para recuperarle en un modo de juego muy americano: el uno contra uno en las canchas callejeras. Toda una novedad, que además de aumentar las posibilidades del juego. Nos devuelve a este mito del deporte.

Pero esta es sólo una de las multiples novedades que nos ofrece esta versión del 2000. Ante todo hay que destacar la habilidad de los programadores para exprimir aún más las posibilidades técnicas de la consola. Aunque os cueste creerlo, este juego es aún mejor gráficamente que su predecesor. No sólo se aprecian mejoras en el diseño de los jugadores y una mayor resolución, es que se han sacado de la manga un nuevo catálogo de animaciones y, además, se han "sobrado" ofreciendo unos primeros planos de los jugadores en los que se aprecia perfectamente su fisionomía, cada gesto de rabia, cansancio o impotencia. Una pasada.

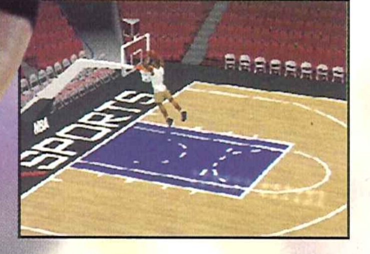
Después, aparte del ya mencionado regreso de Jordan y su peculiar modo de juego, «NBA 2000» nos obsequia con otra joyas, como los All Star de las últimas cinco décadas, para jugar con las viejas glorias de este deporte, o la presentación de un curioso Draft que nos permite empezar una temporada como lo hacen en EEUU, es decir, confeccionando las plantillas de los equipos por sorteo.

Además, el exquisito sentido de la simulación que siempre ha caracterizado a este juego, se ve ahora mejorado con la simplificación de algunas acciones y la inclusión de otras nuevas muy prácticas tanto en el juego de ataque como en el defensivo.

También repite el inefable Andrés Montes y sus peculiares comentarios, aunque ahora también se escuchan las voces de los jugadores en determinadas situaciones. Un empujón más hacia el realismo total.

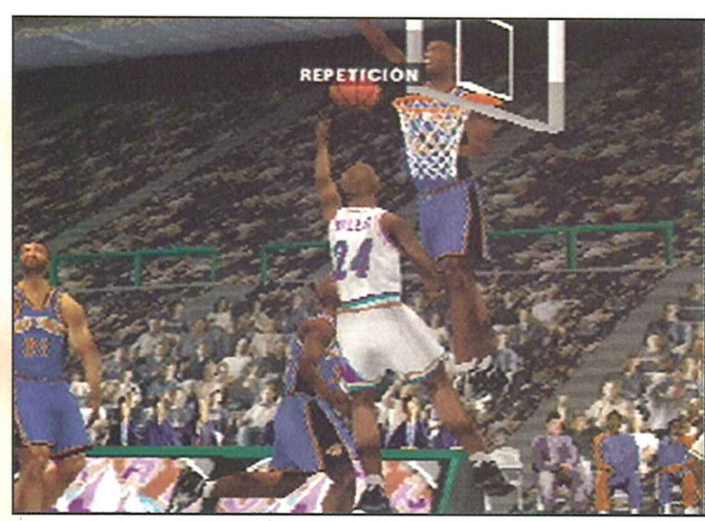
Ni un pero que ponerle a esta nueva entrega. Más bien, un sincero aplauso a EA Sports por conseguir mejorar lo que parecía inmejorable.

Manuel del Campo



El modo Práctica resulta muy útil para aprender a realizar todas las acciones de cada jugador.





Las repeticiones de las jugadas siguen siendo espectaculares. Además de los replays automáticos, también podremos parar el juego y ver una acción desde diferentes cámaras y a diferente velocidad.

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **EA España**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 8**
- Idioma: **Castellano**

Esta versión se convierte en el mejor JUEGO DE BASKET para PlayStation.



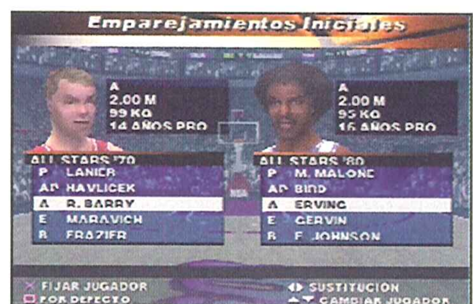
Vuelve Jordan





En una cancha callejera nos espera Michael Jordan para que juguemos con él un emocionante uno contra uno. Este modo de juego nos devuelve al mejor jugador de todos los tiempos y, a la vez, se convierte en una forma diferente de disfrutar del basket.





El juego incluye equipos con los mejores jugadores de las últimas cinco décadas. Podremos recuperar a Bird, Magic Jhonson o Julius Erwing.



los primeros planos nos permiten ver cada gesto en los impecables rostros de los jugadores. Todo un alarde gráfico.

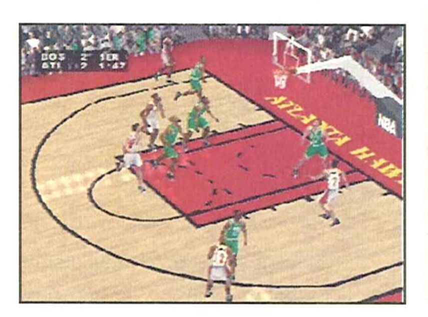
Alternativas: *Este es el mejor juego de basket con mucha diferencia. Este mes sale también «NBA Basketball 2000», de Fox, un buen juego, pero inferior a este de EA Sports.*

De tres en tres





Una vez más el concurso de triples nos permite participar del siempre atractivo All Star, probando nuestra puntería desde la línea de 7 metros. Jugando contra la máquina o contra un amigo, la diversión está asegurada.



Los jugadores miran al balón. La calidad de las animaciones es impresionante.



El juego incluye este curioso Draft que nos permite comenzar la temporada eligiendo a los jugadores para cada equipo, igual que en la realidad.



Gráficos: 93

EA ha logrado lo imposible: mejorar la calidad de la versión del 99. Los primeros planos de los jugadores son impresionantes.

Sonido: 94

Andrés Montes vuelve con su particular estilo, y además ahora se suman las voces de los jugadores en la cancha. Alucinante.

Jugabilidad: 89

Ya conocéis cómo se las gasta EA. No es un juego sencillo, pero una vez que se domina es una auténtica gozada.

Diversión: 93

El basket alcanza su máximo esplendor en PlayStation con este juego. Es el no va más en simuladores de baloncesto.

Opinión:

Desde luego, hay que reconocer el mérito de EA Sports para conseguir mejorar un juego que ya en su versión del 99 parecía casi perfecto. A base de exprimir la potencia de PlayStation, recurrir a Jordan como innegable reclamo, incluir un par de posibilidades nuevas y retocar algunos aspectos jugables, nos encontramos con una secuela con todas las de la ley. Evidentemente, estamos hablando de una actualización de la versión del 99, pero al contrario que en otros casos, este juego sí que ofrece novedades suficientes como para resultar muy atractivo aunque se tenga ya esa anterior versión. Muy bien por EA Sports.

Valoración 92

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **EA España.**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4.**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Espectáculo asegurado

La versión para N64 no alcanza las cotas de calidad de su homónimo en PlayStation, pero se muestra también como un enorme juego de basket con todo lo necesario para deleitar.



Además, hay que tener en cuenta que la versión del 99 en esta consola nos dejó algo fríos, por algunos de sus discutibles aspectos técnicos y jugables. Es evidente que todos ellos han sido solventados en esta última entrega, aunque también es verdad que en su enfrentamiento con la versión de PlayStation queda un par de peldaños por debajo.

«NBA Live 2000» apuesta una vez más por la simulación más pura, por el baloncesto más real. Tanto, que incluso en los niveles más fáciles no es nada sencillo ganar un partido.

Tampoco faltan los apabullantes catálogos de opciones y posibilidades, aunque algo más simplificados en lo que las tácticas y estrategias se refiere. También destaca en esta versión el nuevo modo de juego que coloca a Jordan de protagonista y el salto de calidad que ha dado el juego en su apartado gráfico con respecto a la versión del 99. Un salto que coloca al juego en el nivel que N64 exige.

Se mantiene el modo de juego arcade, un basket alocado y sin reglas, y los concursos de triples.

Sin duda, un gran juego de baloncesto que esta vez sí hace honor a la saga en N64.

Jugando contra Jordan

También la versión de N64 nos ofrece este curioso modo de juego que nos permite enfrentarnos al mismísimo Jordan y a otros jugadores en unos partidos "uno contra uno" disputados en canchas callejeras.







El juego apuesta decididamente por una simulación extrema, que exige al usuario trabajarse a fondo cada canasta.

¡Qué bien se ve!





Esta versión ha mejorado notablemente con respecto a la del 99 en cuanto al apartado gráfico se refiere. Además del aspecto general del juego, destacan las alucinantes repeticiones y la sorprendente recreación de los rostros de los jugadores.



El concurso de triples sigue siendo un modo de juego divertido y muy bien simulado. Es el espectáculo de la NBA.

Alternativas: *La duda es muy seria: «NBA JAM 2000» quizás supera muy ligeramente a este juego... pero es más una cuestión de gustos.*

Gráficos:	91
Sonido:	89
Jugabilidad:	86
Diversión:	88

Opinión:

Hay que reconocer que por fin EA Sports se ha "currado" como Dios manda una versión de su NBA para N64. Estamos, sin duda, ante un gran juego de baloncesto, al que sólo le falta para ser la "bomba" una mayor fluidez en su jugabilidad y tener los comentarios en castellano. En cualquier caso, un auténtico juegazo.

Valoración 89

Peleillas entre colegas



Donkey Kong, Mario, algún Pokémon y el resto de la tropa más famosa de Nintendo van a solventar sus pequeñas diferencias... a base de golpes. Así será el nuevo y sorprendente juego de lucha para N64.

Que nadie se lleve a engaño con este título. «Super Smash Bros» no es un juego de lucha como los demás. Nada de enfrentarse a un adversario en un limitado escenario mientras intentamos ejecutar esa complicada magia de turno. Id también olvidando las barras de energía y los golpes demoledores capaces de decidir un combate... A partir de este momento, luchar se convierte en una cuestión puramente de habilidad y de paciencia.

Y es que las estrellas más famosas del universo Nintendo se han metido en un cartucho en el que lo importante no es acabar con la energía de todos nuestros enemigos -en la mayoría de los combates serán 4 los luchadores que participen-, sino que deberemos conseguir arrojarlos por el borde de la pantalla.

Para hacer que las peleas resulten más interesantes, se han diseñado una serie de escenarios tridimensionales de varios pisos, los cuales están inspirados en los decorados de los juegos que protagonizan los diferentes luchadores.

Estos combates se desarrollan de un modo similar al visto en el primer «Mario Bros», en los cuales nuestra labor era perseguir al contrario por una pantalla fija de varios pisos para poder pisotearlo, aunque ahora tendremos que agotar su energía para que sea más sencillo expulsarlo de la pantalla.

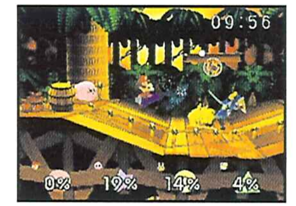
COMBATES MUY RÁPIDOS

Link, Donkey Kong, Pikachu y compañía no cuentan -a diferencia de lo que suele ocurrir en estos títulos- con un amplio repertorio de golpes, sino que sus habilidades se han limitado a un ataque cuerpo a cuerpo, a un disparo a distancia, la parada y al salto (éste último es el más necesario, ya que en más de una ocasión nos servirá para regresar al campo de batalla).

Sin embargo, aunque este ➤

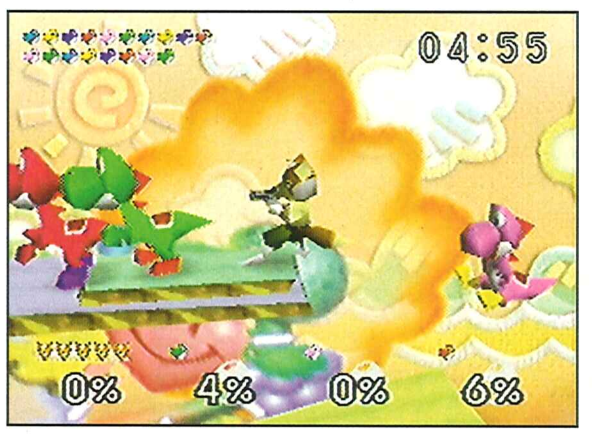
Tipo: **Lucha**
Compañía: **Nintendo**
Distribuidora: **Nintendo**
Precio: **9.490 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**

Combatiendo en compañía

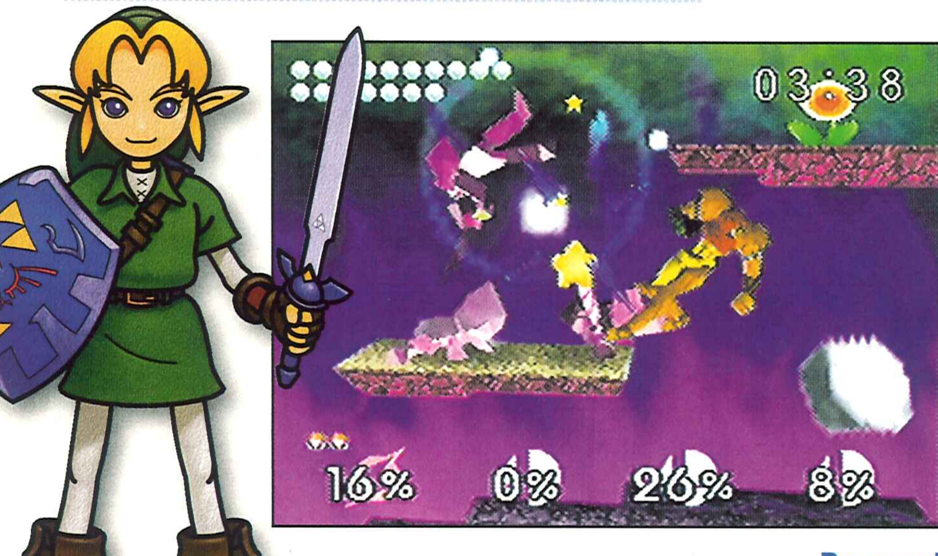


Todo en este cartucho está pensado para la participación de 4 jugadores. Sus enormes escenarios 3D (para ser un juego de lucha) y los numerosos items y trampas de todo tipo permiten que los combates sean mucho más intensos cuando juguemos en compañía. Además, podremos jugar por parejas, tres contra uno...



Este cartucho tiene poco que ver con los tradicionales juegos de lucha. Aquí, por ejemplo, Fox McCloud, se encarga nada menos que de 20 Yoshis. Todo un reto.

Mario y compañía protagonizan un cartucho de lucha NADA CONVENCIONAL que está pensado para 4 JUGADORES SIMULTÁNEOS.



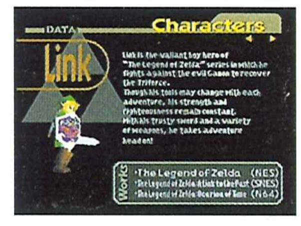
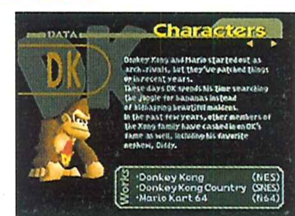


Aunque nuestro repertorio de golpes puede parecer algo limitado, será suficiente para debilitar y empujar fuera de la pantalla a nuestros enemigos.



Todos los combates encierran alguna sorpresa: un escenario repleto de trampas, un compañero, e incluso inferioridad numérica.

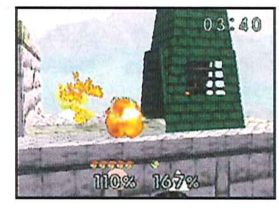
Personajes con mucha historia

Si hay algo que resulta realmente atractivo en este cartucho, es, sin duda, sus protagonistas. Los personajes de los más famosos juegos de Nintendo se pelean por ver quién es el más fuerte, y de paso nos dan una lección de historia (y de inglés) en estos curiosos perfiles.

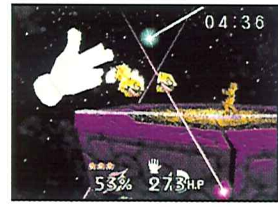
Así se pelea

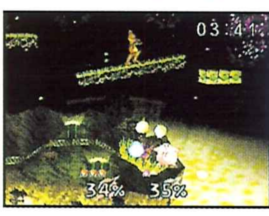




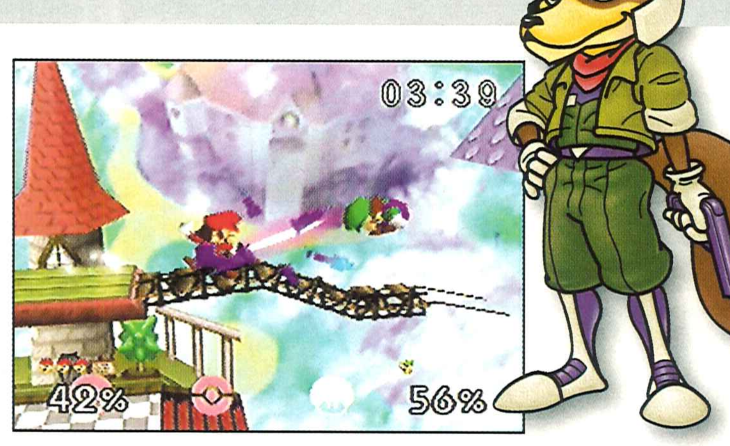

Así son los combates en «SSM»: dos mitos frente a frente, unos cuantos golpes para restar resistencia... y un golpe final con el que mandar al enemigo a hacer turismo fuera de la pantalla.

Combates muy especiales



Tres luchadores contra un DK gigante, una serie -casi- infinita de Yoshis que nos atacan por todas partes, escenarios con campos de energía que crecen o una gigantesca mano, son sólo unos ejemplos de los elementos que nos aguardan en estos combates.



Casi resulta imprescindible hacerse con un arma para poder derrotar a nuestros enemigos sin perder ninguna de nuestras escasas vidas en el intento.





Alternativas:

No existe nada en ninguna plataforma que se parezca a los combates de «Super Smash Bros». Podemos afirmar sin temor a equivocarnos que se trata de un juego único.

Este escenario me suena




Todos los niveles en «Super Smash Bros» están basados en fases conocidas de otros juegos, como el castillo de Zelda, la selva de Donkey Kong o el bosque de Kirby.

➤ sistema de control parezca sencillo, al comenzar el combate la pantalla se convierte en una maraña de luchadores, efectos, items y explosiones en la que resulta difícil enterarse de algo.

Por suerte, esta sensación inicial de descontrol se va diluyendo tras las primeras partidas y, una vez superadas estas dificultades iniciales, «Super Smash Bros» se destapa como un cartucho muy entretenido, especialmente en las partidas para 4 jugadores simultáneos -auténticas protagonistas del juego-, y ofrece suficientes alicientes en forma de personajes ocultos, combates en circunstancias especiales, items, y fases de bonus como para mantenernos pegados a nuestro televisor durante mucho tiempo.

Por otro lado, la originalidad de su propuesta, el carisma de todos sus personajes y la gran cantidad de detalles que incluye el juego, justifican de sobra los motivos para la diversión.

Sin embargo, también tenemos que decir que después de las expectativas que había levantado este juego protagonizado por los personajes de la familia Nintendo... bueno, la verdad es que no nos ha llenado del todo.

Que os quede claro que se trata de un juego muy original y muy entretenido, pero... no sé, teniendo a los protagonistas que tiene la verdad es que esperábamos algo más rompedor, más rotundo.

Un juego de calidad y con muchas posibilidades de diversión pero... especial.

David Martínez

Gráficos: 86



El gran nivel gráfico alcanzado por este cartucho -sin necesidad de Expansion Pak- se nota en la construcción de los personajes y en la suavidad con la que se mueve la cámara. Sin embargo, se echan en falta más detalles en los escenarios.

Sonido: 89

Lo más interesante son las variaciones sobre melodías famosas de los juegos de Nintendo, aunque los efectos de sonido son también de gran calidad.

Jugabilidad: 86



La ausencia de golpes complicados y la mecánica de juego hacen que con un poco de práctica seamos capaces de realizar virguerías con nuestros luchadores.

Diversión: 87

Para un sólo jugador resulta divertido, pero es un cartucho pensado casi expresamente para "combates" entre 4 jugadores.

Opinión:

Nintendo nos sorprende con un cartucho que navega entre los clásicos beat ´em up y los juegos de habilidad. Su peculiar estilo -claramente orientado hacia el modo multijugador-, y el carisma de sus personajes hacen de «Super Smash Brothers» un juego muy atractivo con el que resulta imposible aburrirse, sobre todo si juegas en compañía.
Sin embargo, pese a tratarse de una manera muy original de afrontar el género de la lucha, los combates no nos parecen del todo... apasionantes.
Sin duda, serán los más jóvenes quienes lo disfrutarán a tope.



Valoración 87



Fútbol mundial

Sega ha decidido por fin "mojarse" en cuestiones balompédicas, y nos presenta su oferta personal para los futboleros. Se trata de «Sega World Wide Soccer 2000», un juego que proviene de una prestigiosa saga en Saturn y que muestra un aspecto técnico a la altura de lo exigible en esta consola.

Después de «UEFA Striker», (un buen juego que, sin embargo, no ha conseguido aprovechar todas las posibilidades de Dreamcast), Sega ha decidido coger el toro por los cuernos y nos ofrece esta nueva versión de su «World Wide Soccer».

De entrada, este simulador sí que presenta un aspecto a la altura de lo que se espera de esta consola. Los gráficos se muestran sólidos, con una buena resolución, y las animaciones de los jugadores son, sencillamente, soberbias.

Después, el juego mantiene muchas de las características que se vieron en las versiones de Saturn. Se trata de un simulador que no pone las cosas muy fáciles desde el principio, aunque tampoco requiere de muchas partidas para hacerse con él. Se muestra espectacular, y algunas acciones, como los remates a puerta, no suponen ningún problema, aunque también es verdad que llegar a dominar todas las variables con soltura exige cierta dedicación.

Por otra parte, también mantiene el desarrollo algo lento y denso de anteriores versiones, sistema que aunque pueda desesperar a los más impacientes, al final se destapa como muy práctico para poder planificar cada jugada sin atropellos.





Por otra parte, «WWS» resulta bastante completo, con 44 selecciones y los clubs de 9 ligas diferentes, un correcto catálogo de opciones y hasta 9 torneos diferentes.

Por todas esta razones, este GD de Sega resulta un buen simulador de fútbol. Sin embargo, tenemos que decir que algunos fallos técnicos y jugables, como el nefasto sistema para seleccionar a un jugador cuando no tenemos el balón, nos impiden hablar de un trabajo brillante.

«WWS» es espectacular y vistoso, con elementos de mucha calidad, pero seguro que este género puede dar más de sí en Dreamcast.

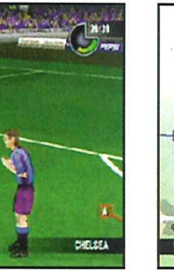
Manuel del Campo



Las repeticiones, además de permitirnos observar nuestras mejores jugadas, incluyen la novedad de que podemos hacerlo desde el punto de vista de cualquiera de nuestros jugadores en el campo.



Las animaciones en todos los lances del juego son excelentes.



Otro buen detalle es la participación activa del linier en los partidos.

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Sega Sports**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano (textos)**

La competición



Además de las 9 ligas nacionales diferentes, el juego ofrece otras tres ligas y cuatro torneos más, que podremos configurar a nuestro gusto.





Este simulador de Sega, sin ser DEFINITIVO, se convierte en una opción MUY INTERESANTE para los amantes de fútbol.



Los textos están traducidos, pero no así las voces. Esto ha permitido una argucia: los nombres de los jugadores no son reales, pero se corresponden a su transcripción fonética al inglés. Un ejemplo, pronunciad "anelker" en inglés...





Como es habitual, podremos jugar bajo todo tipo de condiciones climatológicas. Pero ni la nieve impedirá que realicemos remates tan espectaculares como esta chilena.

Alternativas: *De momento tan sólo hay una opción, que es «UEFA Striker», al que «SWWS 2000» supera en casi todo. En breve va a llegar «Virtua Striker 2», un juego que se decantará más por el espectáculo que por la simulación.*



Las opciones tácticas son sencillas, aunque bastante completas.



Gráficos: 84

Los gráficos son muy sólidos y algunas animaciones soberbias, pero esta consola puede llegar aún más alto en este sentido.

Sonido: 79

Los efectos son muy buenos y los comentarios también, pero están en inglés.

Jugabilidad: 82

Combina elementos excelentes como el juego en corto, el juego aéreo o los remates a puerta, con otros discutibles, como toda la mecánica defensiva o la disputa de los balones divididos.

Diversión: 83

Es un buen juego de fútbol, divertido y a veces espectacular. Su completo catálogo de opciones y equipos amplían sus posibilidades de diversión.

Opinión:

Sega apunta con este juego lo que el fútbol puede llegar a dar de sí en Dreamcast.
De momento, «SWWS 2000» muestra un apartado gráfico superior a lo que estamos acostumbrados a ver en otras consolas. Después, apuesta por un estilo en concreto, que mezcla simulación y espectáculo con acierto. Y, por ultimo, ofrece una considerable cantidad de opciones, equipos y torneos. Quizás no haya quedado redondo en algunos apartados (se podía haber ajustado un poco mejor la jugabilidad, gráficamente no es rompedor...) pero en general su calidad es notable.
Un juego recomendable que no te defraudará.

Valoración 83

Terry Pratchett es, posiblemente, el escritor que mejor ha parodiado el género de "espada y brujería" con su divertidísima serie de novelas sobre el MundoDisco. Ahora, por fin, vuelve a PlayStation con una nueva entrega de la serie de aventuras gráficas basadas en estos libros. Los protagonistas son nuevos, los gráficos también, pero las carcajadas siguen estando aseguradas...

Vuelve la aventura gráfica

DiscWorld Noir

El género de aventuras gráficas, tan prolífico en otras plataformas como el PC, tiene muy contados representantes en PlayStation. Sin embargo, se da la feliz circunstancia de que estas escasas apariciones se cuentan por éxitos. «Discworld Noir» no va a ser una excepción a esta regla y de nuevo nos encontramos ante una soberbia aventura gráfica que, además, está repleta de humor por sus cuatro costados.

El argumento nos introduce de lleno en una aventura digna del mejor cine negro, con nosotros ocupando el papel del un detective privado de vuelta de todo al que las cosas no le pueden ir peor y que se ve envuelto en una trama de asesinatos misteriosos.

A lo largo del juego nos iremos encontrando con todos los clichés del género, como mujeres fatales, bares de mala reputación, bajos fondos poblados de matones, etc..., pero a todos ellos se les ha aplicado el nada sutil toque humorístico del Sr. Pratchett, lo que convierte este juego en una tronchante parodia del tipo de películas que consagraron a Humprey Bogart.

UNA AVENTURA "CONVENCIONAL".

El control del juego es el habitual en todas las aventuras gráficas. Para los novatos, diremos que todo consiste en desplazar un puntero por la pantalla y colocarlo sobre las cosas que queremos examinar o utilizar, o sobre las personas con las que queremos hablar.

Dónde sí que se ha producido un cambio radical con respecto a las anteriores entregas de la serie es en el apartado gráfico, que ha pasado de estar compuesto por sprites 2D a utilizar objetos totalmente 3D.

El resultado es espectacular, tanto en lo que respecta a los personajes y objetos como a los escenarios. Desgraciadamente la iluminación (o mejor dicho, la falta de ella) desmerece un poco el conjunto, pues a veces las pantallas llegan a estar muy oscuras. Para la ambientación resulta excelente, pero para nuestros cansados ojos...

Junto con los gráficos, la música constituye otro punto fuerte del juego, y contribuye a la ambientación tanto o más que las pantallas oscuras o los diálogos ingeniosos.

Lo que sí ha sido un fallo lamentable es que no se hayan traducido los diálogos al castellano, pero al menos los subtítulos si aparecen en nuestro idioma.

En definitiva, nos encontramos ante un juego que, dentro de su género, es probablemente el mejor. Si nunca le has dado una oportunidad a las aventuras gráficas, éste es un buen momento para empezar. Si ya has disfrutado con ellas, no lo dudes ni un instante: «Discworld Noir» te encantará.

Jorge Portillo



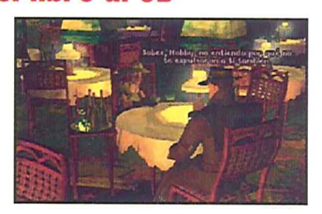
Como buen investigador privado, Lewton tendrá que acudir a los lugares más desagradables. Por ejemplo, esta bodega medio inundada.



El juego está plagado de los personajes que habitan el MundoDisco: Trolls (como el de la imagen), enanos, etc.

- Tipo: **Aventura Gráfica**
- Compañía: **GT Interactive**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Del libro al CD





Pseudópolis Yard, el sargento Nobby... Cualquiera que haya leído los divertidos libros del Mundodisco puede dar fe de que tanto los escenarios como los personajes del juego están extraídos directamente de las novelas. Toda un garantía.



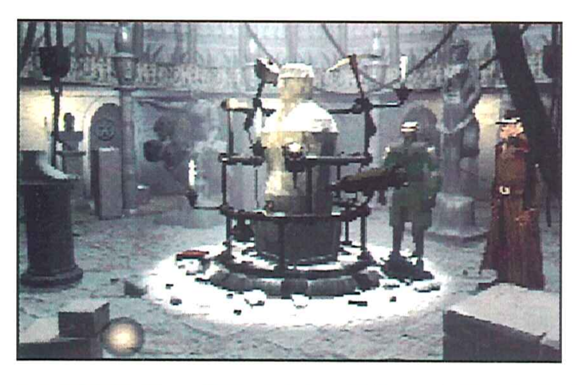
Los bares y otros tugurios son unas localizaciones recurrentes a lo largo de todo el juego.

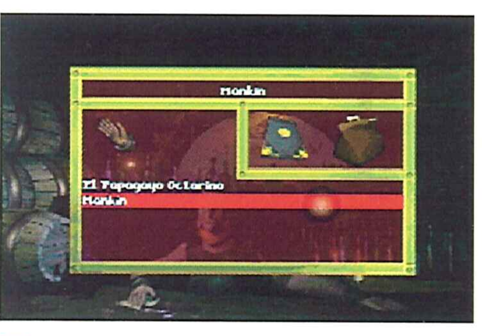


Generalmente, cada vez que aparezca un nuevo personaje importante para el desarrollo del juego se nos ofrecerá una pequeña secuencia animada.



Las diferentes secuencias animadas nos permiten disfrutar de unos personajes que poseen un diseño realmente atractivo.





Como podéis ver, el interfaz del juego no puede ser más sencillo y práctico a la vez.

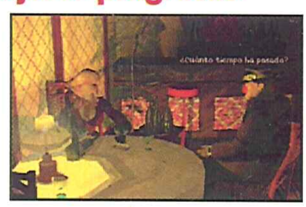


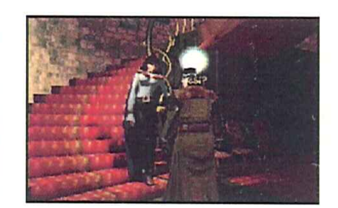


Alternativas:

Si podéis encontrarlo, os recomendamos también «Broken Sword II», pero este «Discworld Noir» es un título imprescindible para los amantes de las aventuras gráficas.

Mujeres peligrosas





No hay historia del género negro que se precie sin una buena ración de mujeres fatales. Por supuesto, en «Discworld Noir» también tendrás que tener mucho cuidado con según qué faldas.

«Discworld Noir» es, sin duda, la MEJOR AVENTURA GRÁFICA que puedes encontrar para PLAYSTATION.

Gráficos: 90

Los mejores que hemos visto en una aventura gráfica y capaces de competir con dignidad con los de otros géneros. La única pega es que a veces resultan oscuros.

Sonido: 89

La música de jazz que acompaña el desarrollo de la acción es magistral, no sólo por su calidad, sino sobre todo por la forma en que ayuda a ambientar el juego. Si además hubieran traducido los diálogos, la puntuación en este apartado habría sido altísima...

Jugabilidad: 89

Bueno, esto es una aventura gráfica, y no hay mucho más que decir. El sistema de juego es tremendamente sencillo y nos permite introducirnos de lleno en el argumento de la aventura, que es lo verdaderamente importante.

Diversión: 90

Lo mejor del juego, sin duda. Aparte de tener un argumento digno de una película de Hollywood, el sentido del humor del que está impregnado nos hará estallar en carcajadas en más de una ocasión.

Opinión:

En PlayStation las aventuras gráficas cuentan con muy pocos exponentes, lo cual no le resta mérito al hecho de que «Discworld Noir» sea la mejor. Combina de forma magistral un argumento complejo con un enorme sentido del humor, y se hace muy recomendable para todos los que quieran divertirse poniendo a prueba su ingenio.
Si aún no conoces el género, prueba este CD y verás...

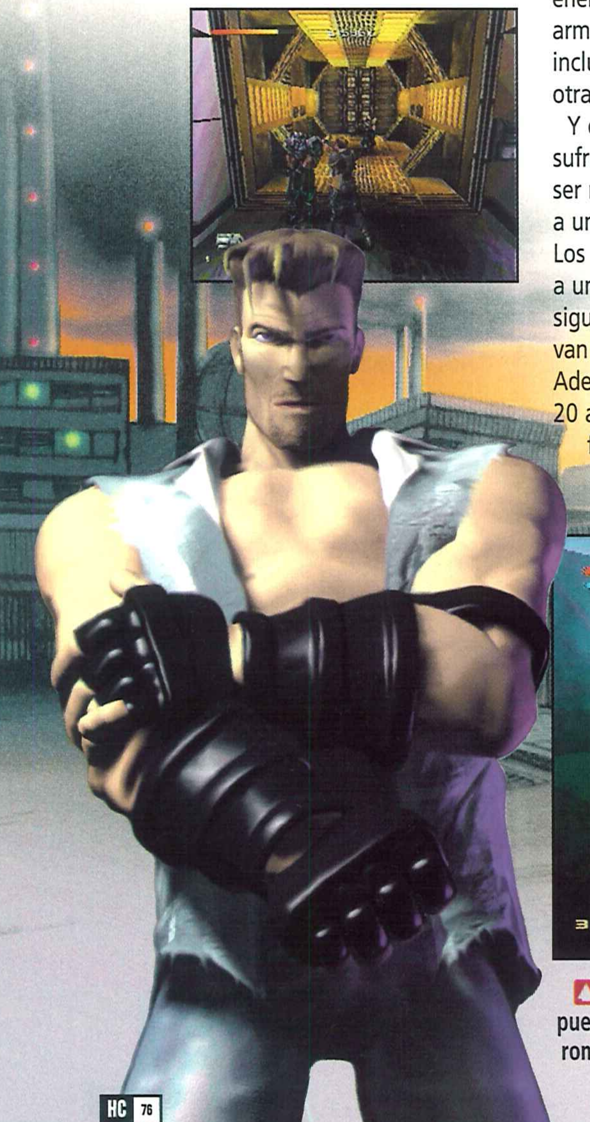
Valoración 90

La segunda parte de este juego desarrollado por Core se aparta un poco del género del beat'em up puro para afrontar una aventura más completa, en la que se conjugan con acierto lucha, investigación y acción.

Una nueva filosofía







Parece que el incuestionable éxito de la fórmula «Tomb Raider» ha podido con los programadores de Core, que han cogido al protagonista principal de la primera parte del juego (recordemos, un beat'em up puro) y lo han introducido en un mundo que sigue repleto de enemigos, pero también de armas, puertas cerradas e incluso alguna plataforma que otra.

Y es que el cambio que ha sufrido «Fighting Force 2» , sin ser radical, sí que ha dado lugar a un juego bastante diferente. Los enemigos ya no nos someten a un asedio constante, y aunque siguen siendo numerosos ahora van apareciendo poco a poco. Además, ahora existen más de 20 armas (hachas, rifles de francotirador, bazooka, etc.) repartidas por el escenario, con lo que la acción sigue siendo una parte importante del juego, aunque de una manera distinta.

Pero por encima de esto, donde se nota el cambio de filosofía es en que ya no nos encontramos con un camino siempre abierto para avanzar, sino que hay que explorar el mapeado en busca de alternativas y pensar maneras de abrir accesos cerrados.

Ahora bien, «Fighting Force 2» resulta un poco más lineal que otras aventuras como el propio «Tomb Raider», ya que los puzzles no obligan a pensar demasiado y las tareas de investigación para buscar tarjetas y similares no suelen requerir una gran minuciosidad. No es habitual quedarse atascado, aunque el tamaño de las fases y el hecho de que las ocasiones para guardar sean bastante escasas, lo convierten en un juego de una extensión considerable.

En cuanto a técnica, estamos ante un juego de escenarios muy largos y variados, con enemigos de bastante calidad en cuanto a gráficos pero no muy inteligentes. Hawk, el protagonista, cuenta con una animación más completa que antes, y ahora puede realizar nuevas acciones como corresponde a todo aventurero que se precie de serlo.

En definitiva, Core ha mezclado elementos de otros géneros con lo que ya existía en la primera parte para dar lugar a un juego más completo y profundo, pero que peca de resultar un poco lineal en comparación con las grandes aventuras de PlayStation. En cualquier caso, un muy buen juego.

Roberto Ajenjo



Las tarjetas que abren el paso a zonas cerradas pueden encontrarse al acabar con un enemigo, romper una caja, golpear cierto ordenador...



La IA de los enemigos no es muy alta. Ni se esconden, ni atacan dos al mismo tiempo, aunque eso no quiere decir que acabar con ellos sea fácil...

- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Core**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Ármate de valor... y de un rifle





Existen más de 20 armas tanto blancas como de fuego que Hawk puede encontrar en los escenarios. Pistolas, barras, rifles de asalto... todo vale cuando de acabar con el enemigo se trata. Además, para apuntar mejor podemos activar una vista subjetiva.





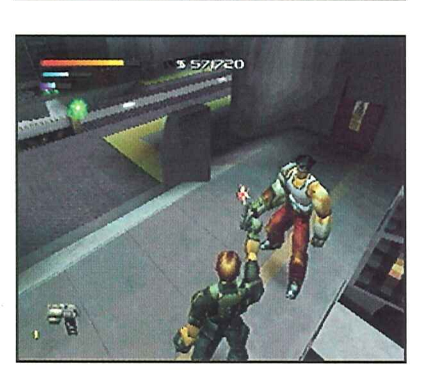
Casi cualquier objeto que veamos puede esconder un ítem, así que es mejor romper cuantos podamos.



Sin llegar a introducirse del todo en ningún subgénero, esta aventura posee ACCIÓN, INVESTIGACIÓN, LUCHA e incluso algún PUZZLE.







Alternativas:

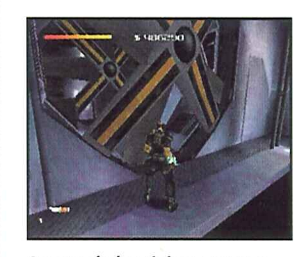
Si prefieres las plataformas y los puzzles, este mes sale el genial «TR IV». Si lo tuyo es la acción, prueba «Syphon Filter» o «Tomorrow Never Dies», que son más variados.





Materia gris





Aparte de las típicas puertas cerradas, nos encontraremos en situaciones en las habrá que pensar una manera de abrirnos paso. ¿Qué hacer para pasar un macro-ventilador en marcha?

Gráficos: 87

Se ha alcanzado un nivel bastante bueno en los escenarios y el diseño del protagonista y los enemigos, aunque se podrían haber incluido más movimientos.

Sonido: 78

La música pasa casi inadvertida durante el juego, y los efectos son correctos, pero tampoco brillan por su calidad. Es el aspecto más flojete del juego.

Jugabilidad: 85

El control de Hawk no ofrece ninguna complicación en la realización de todas sus acciones. La dificultad no es excesiva, pero el hecho de que sólo haya 2 ó 3 puntos para guardar en cada fase dificulta el pase de los niveles.

Diversión: 83

El concepto del juego se va haciendo más adictivo con el paso de las fases, que resultan largas y emocionantes, pero aunque no se hacen repetitivas, sí son algo lineales.

Opinión:

Nuestra impresión es que el cambio de «Fighting Force 2» con respecto a la primera parte ha supuesto una importante mejora, pues lo ha hecho más completo y entretenido (aunque se ha perdido la opción para 2 jugadores). Sin embargo, se ha introducido en otro género en el que la calidad de los títulos se encuentra casi en los topes, por lo que aunque el juego es bueno, ya se ha visto superado por otros en elementos como la variedad de situaciones, la cantidad de acciones a realizar o la propia calidad técnica.





Turok para toda la familia

No, no es la tercera parte de «Turok». Se trata del primer cartucho para N64 con verdadera vocación multijugador. Una arriesgada apuesta de Acclaim que sólo podremos disfrutar a tope si contamos con 3 amigos que gusten de la acción.



Nada de avanzar por los enormes escenarios a los que nos tiene acostumbrados la serie. En este juego tampoco vamos a tener que resolver puzzles, pulsar interruptores ni rescatar rehénes. Y ya podéis ir olvidando eso de subiros a un dinosaurio para demostrar quién es el más fuerte.

La penúltima aventura de «Turok» nos presenta un buen puñado de escenarios aislados y diseñados especialmente para que se batan 4 jugadores, y en los cuales nuestros objetivos irán desde eliminar todo lo que se mueva hasta el clásico rescate de la bandera.

¿Qué queda entonces de «Turok» en este cartucho? Pues todo lo demás: las armas, el protagonista, los enemigos, el agobiante ambiente e incluso el engine son los mismos que ya pudimos disfrutar en la segunda aventura del "cazador de dinosaurios", con la diferencia de que en esta ocasión todos estos elementos están pensados para ser disfrutados con la pantalla partida. Hasta en cuatro trozos.

SOLO O EN COMPAÑÍA DE OTROS

Pero no penséis que siempre vais a tener que tener un amigo o familiar a mano, pues también se nos permite la posibilidad de jugar en solitario.

Así, en este modo deberemos superar los diferentes escenarios enfrentándonos a "bots" controlados por la consola y tratando de conseguir nuevos personajes, items especiales y armas más contundentes.

Sin embargo, este modo de juego es el punto más flojo del cartucho, ya que se nos obliga a superar una y otra vez los mismos y casi desiertos niveles con cada personaje, lo cual termina por resultar repetitivo. Además, la dificultad crece en proporciones geométricas, de forma que acabar el juego con los personajes finales se convierte en una tarea poco menos que imposible.

En definitiva, «Turok Rage Wars» es un cartucho muy especial, pensado expresamente para ser disfrutado en compañía y que supera en personajes, items y modos de juego a cualquier otro "multiplayer" conocido, aunque también es verdad que en este sentido tampoco queda a demasiada distancia de los otros grandes del género como son «Quake II» y «Goldeneye».

David Martínez



Las 22 armas disponibles en «TRW» están sacadas de los anteriores juegos protagonizados por el "cazador de dinosaurios".

- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim España**
- Precio: **9.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Mejor mal acompañado, que solo



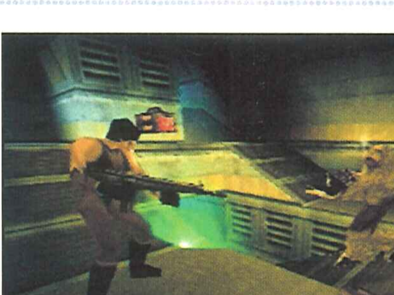


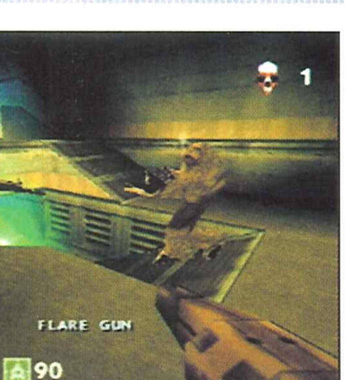


El modo de conseguir nuevas armas, personajes y niveles es recorrer una y otra vez las diferentes estancias que componen «TRW» en el modo cooperativo o con un solo jugador. Mejor hacerlo acompañado, pues en solitario puede resultar algo monótono.



Los modos para 4 jugadores incluyen los clásicos "Deathmatch", "Frag Tag", "Capture the flag" y un original "Monkey" en el que un jugador se transforma en un mono que huye.

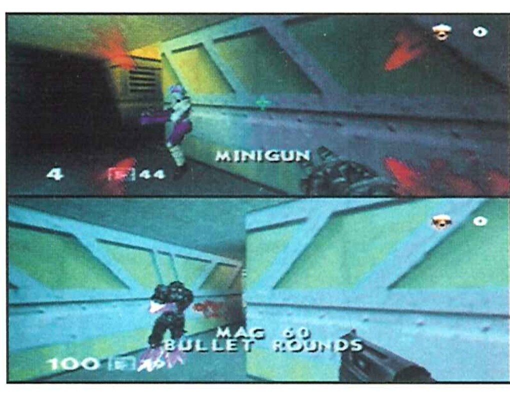




La manera en la que se comportan los "bots" enemigos es muy inteligente, y nos pondrán en apuros en más de una ocasión. Sobre todo si son varios y luchan en equipo.



«Turok Rage Wars» es un juego pensado EXPRESAMENTE para jugar EN COMPAÑÍA.





Gráficos: 84

Gráficos en alta resolución y personajes de movimientos suaves y rápidos contrastan con unos escenarios pequeños, oscuros y un tanto desangelados.

Sonido: 87

Los efectos de sonido consiguen meter al jugador en la acción, aunque la música prácticamente no llega a apreciarse y se limita a acompañarnos.

Jugabilidad: 88

El control es excelente -exacto al de los anteriores «Turok»-, aunque la construcción de algunos niveles y la velocidad de juego pueden complicarnos las cosas en algunos momentos.

Diversión: 88

Si juegas en solitario puedes llegar a cansarte de "cazar" en estos escenarios aislados. Eso sí, si tienes varios amigos dispuestos a echarse unas partidas, vais a disfrutar como enanos...

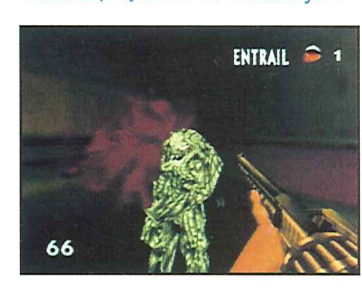
Opinión:

No es sencillo valorar este cartucho, ya que está pensado expresamente para ser jugado en compañía. Esto quiere decir, ni más ni menos, que si tienes 3 amigos, hermanos, primos o vecinos (puedes incluso mezclarlos), en ningún otro shoot'em up subjetivo encontrarás tantos escenarios, personajes, armas y posibilidades de diversión. Ahora bien, para un solo jugador, la cosa flojea bastante, ya que queda por debajo del propio «Turok 2». En definitiva: un gran juego, pero algo desequilibrado.



Alternativas:

Es el mejor "shoot'em up" subjetivo para varios jugadores. Eso sí, si te va más el modo historia en este tipo de juegos, mejor elige entre el propio «Turok 2», «Quake II» o «Goldeneye».



El juego cuenta con la nada despreciable cifra de 36 escenarios poblados por las criaturas más feroces.



Los coches siguen protagonizando juegos en la máquina de Sega. Este título nos ofrece una original competición entre turismos deportivos por las autopistas nocturnas de Tokio.

Duelo en la autopista

Tokyo highway.challenge

Es inevitable realizar comparaciones entre este juego y el mítico «Gran Turismo» de PlayStation: los circuitos urbanos y los coches deportivos marcan un estilo perfectamente reconocible.

Sin embargo, la propuesta de este juego es bien distinta. Lejos de presentar las carreras convencionales, en las que el que llega primero gana, nos invita a participar en unos curiosos duelos entre tan sólo dos competidores, con la dificultad añadida del tráfico normal de las carreteras.

CARRERAS DE ENERGÍA

El objetivo consiste en ir delante del rival el mayor tiempo posible para, de esta forma, lograr que disminuya su barra de energía. Cuanta más distancia se ponga de por medio, más rápidamente bajará la barra de energía del rival.

Las carreras transcurren siempre de noche, siempre por las calles y autopistas de Tokio y siempre deberemos intentar esquivar al resto de coches que transitan plácidamente por la ciudad.

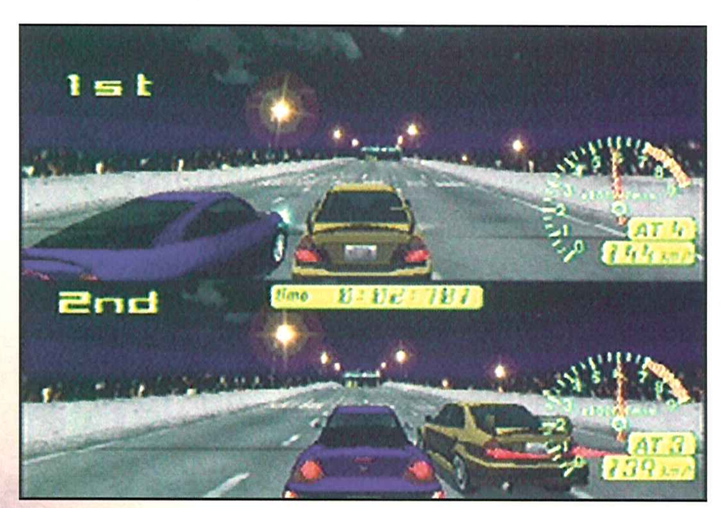
Los programadores han estirado este sistema para crear incluso un modo Arcade (quick race) que nos invita a derrotar al máximo número de rivales posible, y un modo Campeonato (quest) que además de adornar estos duelos, permitiendo elegir los desafíos e intentando batir a todos los coches de un mismo equipo, cuenta con las habituales opciones de mejoras mecánicas y la posibilidad de ir comprando nuevos coches con el dinero que vayamos acumulando.

DIVERTIDO, PERO REPETITIVO.

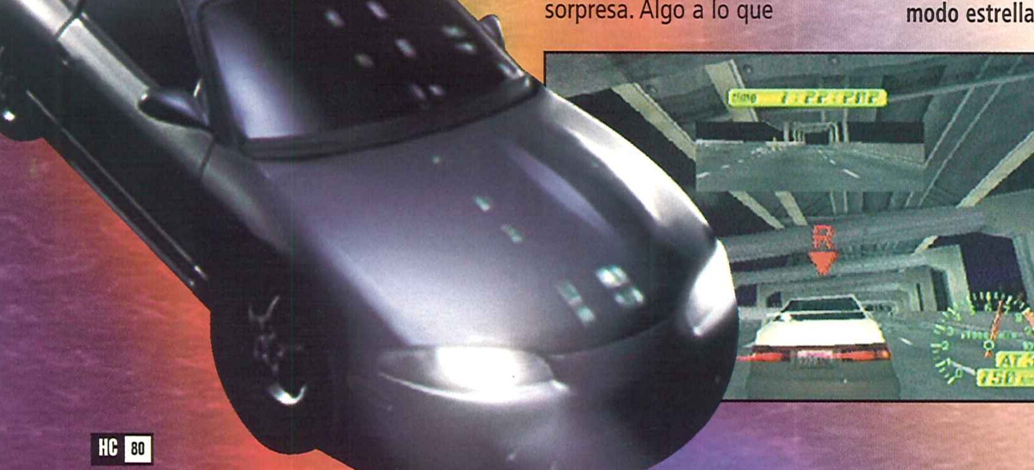
Desde luego, estas curiosas competiciones resultan la mar de divertidas... pero a la larga pierden su capacidad de sorpresa. Algo a lo que contribuye notablemente el hecho de que todas se desarrollen siempre en la misma autopista. El circuito urbano es largo, tiene un par de caminos alternativos, pero a las dos horas de jugar nos sabemos hasta los carteles en japonés de la dichosa autopista. Y es una pena, porque con esa calidad gráfica, realmente sensacional, hubiera sido una gozada disfrutar de más circuitos. Un disfrute que alcanza también al control de los vehículos, muy bueno, muy real, aunque rechina un poco el hecho de que los coches sean indestructibles.

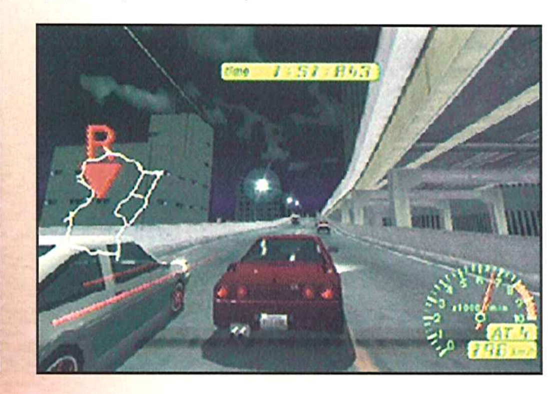
En fin, que el juego abruma por su calidad gráfica, entretiene durante unos días... pero está algo limitado en cuanto a sus posibilidades.

Manuel del Campo



En un juego tan orientado hacia la competición "uno contra uno" como éste, la opción para dos jugadores simultáneos se convierte en el modo estrella. Los "piques" pueden ser épicos.



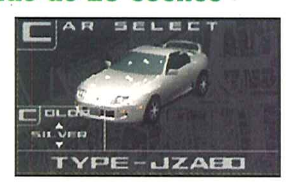


- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Crave**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Las repeticiones que se muestran después de cada duelo muestran un aspecto, sencillamente, impresionante.



Más de 20 coches







El juego cuenta con un plantel de más de una veintena de coches reales, aunque sin los nombres oficiales. Todos ellos son turismos deportivos japoneses y se puede cambiar el color y los accesorios.



Con nuestro coche podemos dar las luces "largas", bien para que se aparten los vehículos de nuestro camino, bien para retar a alguien a que nos eche una carrerita...

Alternativas: *En coches, los reyes son, cada uno en su estilo, «Sega Rally 2» y «Speed Devils». «Tokyo HC» es una buena opción si lo que buscas es una competición de tipo Gran Turismo... al menos hasta que llegue «Metropolis».*

El duelo





Los rivales siempre aparecen señalados con una R y una flecha roja. EL objetivo es ir siempre delante de ellos hasta conseguir agotar su barra de energía.



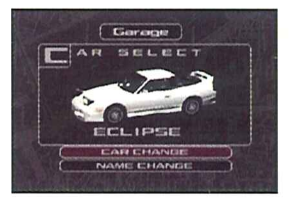
La calidad gráfica del juego es sobresaliente. Los escenarios y los coches son muy sólidos, al tiempo que los efectos de luz y reflejos resultan sensacionales.

Este juego nos propone carreras "UNO CONTRA UNO" por las calles de la ciudad de TOKIO.



Modo Quest





Se basa en el mismo sistema de competición, pero de una forma algo más "organizada". Aquí retaremos a nuestros rivales después de elegir un coche y, tras ganar carreras, con el dinero obtenido podremos mejorar nuestro vehículo o comprar otro más potente. El objetivo es derrotar al mayor número posible de coches.

Gráficos: 90
Simplemente sensacionales. Los juegos de luces y de reflejos son una pasada. Lástima que sólo haya un circuito...

Sonido: 81
Los efectos de sonido están bien, pero pasan algo desapercibidos. Las melodías sí son resultonas.

Jugabilidad: 86
El control de los coches es muy bueno sin resultar sencillo, y el sistema de competición es muy atractivo. La física de los vehículos es muy real, salvo en los golpes.

Diversión: 79
El hecho de contar con un sólo circuito merma mucho sus posibilidades. El juego resulta bastante divertido y adictivo, pero su vida es corta.

Opinión:
La original idea de incluir elementos casi revolucionarios (los duelos nocturnos uno contra uno, las barras de energía...) en un juego de velocidad ha resultado muy satisfactoria. Y también acompañar este planteamiento con un apartado gráfico excelente, que marca las diferencias con las otras consolas. Sin embargo, ¡ay! estas virtudes quedan empañadas por la inclusión de un solo circuito (aunque éste sea largo y pueda recorrerse en ambos sentidos), y por no haber ampliado aún más las posibilidades de este original sistema de competición.
Una pena, porque, de verdad, el juego es para verlo...

Valoración 82



Infierno en los cielos

ACE COMBAT 3 electrosphere

Después de más de dos años de espera, Namco nos ofrece por fin la tercera parte de su simulador de combate, un juego que se presenta en nuestro país en una versión mutilada con respecto a la que ha aparecido en Japón.

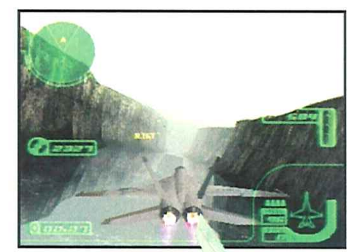
El juego en Japón consta de 2 CD´s , pero Sony ha decidido que uno de ellos estaba descaradamente orientado hacia el gusto japonés, por lo que en Europa y USA el juego llegará con un solo disco. Una decisión cuando menos discutible, puesto que sin ese segundo CD, «Ace Combat 3» apenas presenta novedades realmente importantes con respecto a su predecesor.

Namco nos ha preparado en esta tercera entrega un nuevo simulador aéreo que mantiene intacto el estilo de las dos primeras versiones, a caballo entre la simulación y el arcade, con misiones muy variadas que no se limitan a simples combates aéreos, sino que muestran situaciones muy diferentes que exigen una determinada habilidad para cada una de ellas.

En algunas, por ejemplo, habrá que hacer gala de un buena puntería, en otras de un manejo perfecto de los aviones y a veces también de ciertos conocimientos físicos básicos. Siempre dentro de un acertado realismo que confiere al juego ese aire "serio" que exige este género.







POCOS CAMBIOS ROTUNDOS.

Es evidente que el juego ha sufrido algunas mejoras técnicas, como los nuevos efectos de luz o el aspecto más detallado de las ciudades, y el desarrollo de los combates resulta más real, en parte por la mejorada IA de los enemigos y también por el ligero ajuste de la dificultad, pero lo cierto es que el juego presenta un aspecto muy similar al de la segunda parte. No se aprecian cambios realmente sustanciales y, desde luego, más parece un disco de misiones que una verdadera secuela.

Eso sí, quienes no posean ninguna de las otras versiones tienen ante sí un simulador de primera, muy bien realizado y tremendamente adictivo, e incluso los más aficionados al género pueden agradecer las nuevas misiones, sobre todo las más revolucionarias que nos llevarán incluso al espacio exterior. Pero después de dos años largos, bien podía Namco haberse estirado un poco más. Tal vez la clave estaba en ese segundo CD, y entonces las cuentas habría que pedírselas a la propia Sony.

Manuel del Campo





Una de las novedades de esta tercera entrega son las misiones espaciales. Con un avión especial habrá que destruir algunos satélites de guerra.

Tipo: **Simulador de combate**
Compañía: **Namco**
Distribuidora: **Sony**
Precio: **N.D.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano (textos)**

Cuadro vistas

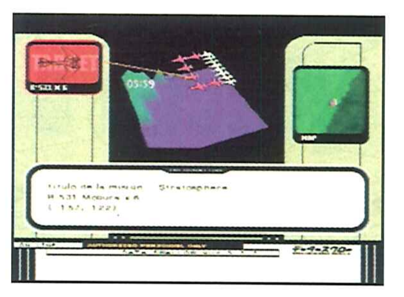




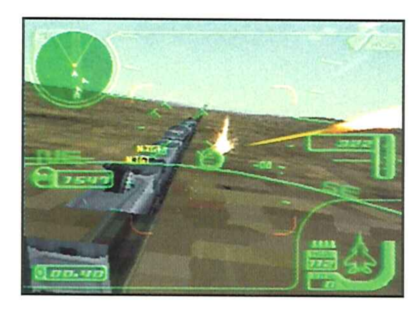
Otra novedad en el juego es que ahora podremos hacer uso de diferentes cámaras, que nos permiten ver alrededor de nuestro aparato, simulando lo que vería el piloto girando la cabeza. Muy práctico si se nos pega un enemigo a la cola.



En algunas misiones deberemos despegar y aterrizar. En el nivel fácil podremos usar el piloto automático.



Las órdenes serán convenientemente explicadas -en castellano- antes del comienzo de cada misión.





Alternativas: *La única alternativa es el propio «Ace Combat 2». Teniendo en cuenta que no está en Platinum, hay que quedarse con esta tercera parte, mejor técnicamente y con misiones más actuales.*



Después de cada misión podremos ver la repetición de la misión completa desde diferentes puntos de vista.



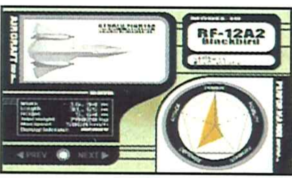
Las misiones con objetivos terrestres exigen una habilidad superior en el manejo de los aviones, y no menos puntería.

La fuerza aérea



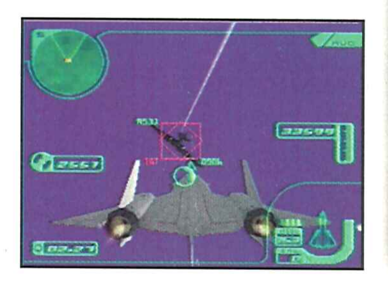






Al principio sólo contaremos con un aparato, pero a medida que vayamos superando misiones, tendremos la oportunidad de elegir entre diferentes modelos, más modernos y potentes. Algunos sólo podremos elegirlos para determinadas misiones (como las espaciales). Todos son modelos de imitación de los aviones reales.

Esta tercera entrega es un GRAN SIMULADOR, pero apenas ofrece novedades destacables.



Gráficos: 87

El juego presenta algunas mejoras con respecto a la segunda parte, y sigue mostrando unos gráficos bastante reales y muy efectivos.

Sonido: 90

Los efectos de sonido son totalmente reales, y las melodías se muestran muy resultonas.

Jugabilidad: 88

Quien conozca las dos primeras entregas, sabrá que Namco ha dado con el punto justo para transformar un género tan "serio" como éste en un entretenimiento apto para todos los públicos.

Diversión: 87

Las misiones están muy bien planteadas, lo que unido a la ajustada dificultad asegura muchas horas de diversión.

Opinión:

Este problema ya le hemos visto en muchas ocasiones. Namco nos ofrece un gran juego, un simulador de combate de gran calidad, muy divertido, con muchas virtudes y pocos defectos, bastante real y asequible para cualquiera... Todo un lujo para los aficionados al género, máxime teniendo en cuenta que además apenas hay juegos similares en PlayStation.
El problema es que esta secuela apenas presenta novedades con respecto a la segunda parte, y casi parece un disco de misiones más que una verdadera nueva entrega.
Eso nos obliga a bajarle su puntuación, a pesar de que seguimos reconociendo que se trata de un gran juego.

Valoración 81

¿Lucha o RPG?

JADE COCOON

El género de los RPG para PlayStation cuenta con un nuevo representante que, tras unos impresionantes gráficos y un sistema de combate muy original, esconde un argumento que no ha llegado a cautivarnos.



En esta primera incursión de Genki en el campo de los RPG asumimos el papel de Levant, un joven aprendiz de Cocoon Master (una especie de señor de las bestias) cuya misión consiste en salvar a su aldea de una misteriosa amenaza que se oculta en los bosques de los alrededores.

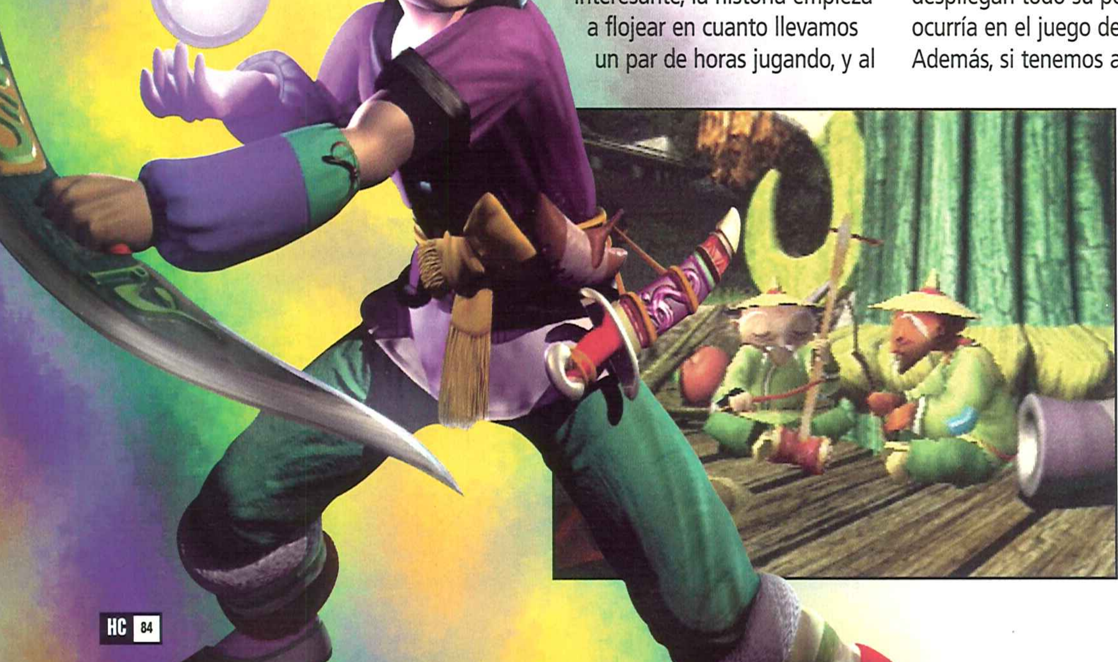
Inspirándose de manera clara en los títulos de Square, los programadores han realizado un trabajo realmente bueno con los aspectos técnicos del juego, ya que la calidad de los escenarios pre-renderizados son de lo mejorcito que hemos visto, y sobre ellos se superponen unos personajes poligonales de gran tamaño que se mueven realmente bien.

El problema es que, aunque el juego comienza de manera interesante, la historia empieza a flojear en cuanto llevamos un par de horas jugando, y al final el desarrollo termina por hacerse lento y algo repetitivo, ya que acaban siendo más importantes los combates que el propio argumento. De hecho, se puede decir que las peleas son el núcleo central del juego, porque sobre la base del tradicional sistema de turnos se han incorporado aspectos originales e interesantes.

Por ejemplo, mientras luchamos con un monstruo podemos intentar capturarlo utilizando una flauta mágica y, una vez esté en nuestro poder, invocarlo para que combata a los enemigos por nosotros. Este sistema recuerda a los Guardianes de la Fuerza de «FF VIII», pero resulta interesante por la posibilidad de controlar totalmente a muchísimos tipos de personajes, y no limitarnos a contemplar cómo unos cuantos despliegan todo su poder, como ocurría en el juego de Square. Además, si tenemos al menos un par de monstruos capturados podemos "mezclarlos" mágicamente, uniendo sus habilidades para generar una criatura completamente nueva. Esto introduce toques de estrategia al juego, ya que podemos "fabricar" una criatura para que combata con un tipo determinado de enemigo.

Como veis, «Jade Cocoon» queda un poco desequilibrado, ya que se ha puesto todo el énfasis en crear un sistema de combate original y se ha descuidado la historia, que a fin de cuentas es el elemento más importante de un RPG. Es por ello que, aunque su realización técnica es excelente y los combates dan mucho juego, pensamos que como RPG se queda un poco corto, aunque puede resultar atractivo para los que busquen una historia sin demasiadas complicaciones.

Rubén J. Navarro





▲ Aunque veáis estas pantallas en inglés, la versión española de «Jade Cocoon» va a estar totalmente traducida al castellano.

- Tipo: **RPG**
- Compañía: **Genki/Crave**
- Distribuidora: **Netac**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**





Alternativas: *Los mejores referentes del género siguen siendo «FF VII» y «FF VIII».*

Crea tu propio monstruo





Tras capturar varias criaturas podemos "mezclarlas" para sumar sus habilidades e ir consiguiendo monstruos cada vez más poderosos. Las combinaciones son prácticamente infinitas.

Los combates -lo más importante del juego-, siguen el típico desarrollo por turnos, pero incorporan bastantes novedades.





Tanto Levant como los monstruos que controlemos irán subiendo de nivel a medida que ganen experiencia combatiendo.



Este RPG puede convertirse en una opción A TENER EN CUENTA por quienes se hayan acabado «Final Fantasy VIII».



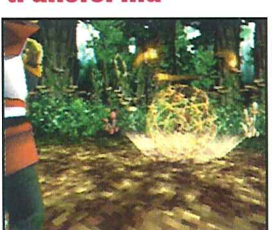






Él los captura y ella los transforma





Utilizando una flauta mágica, Levant puede capturar monstruos mientras combate con ellos. Después hay que llevárselos a Mahbu, que, además de su mujer, es una hechicera que puede "purificarlos" para que ayuden a Levant en los combates.



Gráficos: 92

Los personajes son enormes y tienen un aspecto estupendo, al igual que los preciosos fondos pre-renderizados de los escenarios. Uno de los juegos más "bonitos" que hemos visto en PlayStation.

Sonido: 83

La música es de calidad, y las voces (en inglés) crean bastante ambiente. No obstante, hay escasez general de efectos de sonido.

Jugabilidad: 84

Los personajes se controlan con facilidad, y las órdenes durante los combates se asignan con rapidez, aunque tanto en un aspecto como en otro se echa en falta mayor número de animaciones.

Diversión: 79

El juego saca mucho partido a los combates por turnos y a su apariencia gráfica, pero por contra ofrece una historia cogida por los pelos y con poca profundidad que genera momentos de vacío.

Opinión:

«Jade Cocoon» queda por debajo de los monstruos del género (léase la saga «Final Fantasy») debido al desequilibrio que presenta entre los distintos elementos que lo componen. Gráficamente es precioso, los combates ofrecen muchísimas posibilidades... pero la historia no llega a enganchar y hay momentos en los que incluso está mal llevada, y eso en un juego de rol es un defecto notable. No obstante, si te has acabado «FF VIII» y te has quedado con ganas de más peleas, es una opción válida.



El descapotable es un tipo de coche que siempre ha resultado enormemente atractivo. Por fin, Titus ha reunido unos cuantos modelos en un arcade muy divertido y con una impecable factura técnica.

Descapotables de lujo









El catálogo de juegos de coches para Nintendo 64 está quedando de lo más completo. Hay Fórmula 1, rally, turismos y, ahora, nos llega un juego protagonizado por un modelo de coche tan peculiar como atractivo: el descapotable de lujo.

Titus se ha esmerado en realizar un juego de coches con un aire plenamente arcade, que busca la diversión más directa sin ningún tipo de complicación. El resultado final es un juego de gran calidad al que no se le puede poner ninguna pega y que, además, nos ofrece la posibilidad de manejar un tipo de coche hasta la fecha inédito en las consolas. También es verdad que el juego no ofrece nada realmente revolucionario, pero, eso sí, lo que tiene, cumple.

UN GRAN JUEGO

Para empezar, su realización gráfica es de las mejores que se han visto en N64: lujosa, brillante, muy llamativa. Después, el juego presenta un estilo de conducción sencillo y muy asequible tras un par de partidas. Pilotar aquí apenas exige frenar en un par de curvas en cada circuito y la clave reside en las pequeñas desaceleraciones en los tramos más complicados. El resto, a toda pastilla, eso sí, sin cometer un sólo error que pueda dar al traste con una buena carrera. Vamos, arcade puro. Por otro lado, «Roadsters» ofrece los modos de juego clásicos. Hay carreras normales, contrarreloj, un modo multijugador para hasta cuatro jugadores y un campeonato de esos que se estilan últimamente: se empieza con un coche barato y, a base de ganar carreras, se acumula el dinero suficiente para mejorar nuestro vehículo o para comprar nuevos modelos, para después subir de categoría, abrir nuevos circuitos y conseguir pilotar los más de 30 modelos disponibles.

En fin, que, como os decía, no hay ni un sólo pero que ponerle a este juego. «Roadsters» es un muy buen arcade de coches, competitivo, largo... muy recomendable si os gusta la velocidad y los descapotables. Eso sí, también os decimos que las carreras no llegan a resultar tan apasionantes como las que hemos podido ver en otros títulos similares.

Manuel del Campo



Además del Modo Arcade y el Campeonato (Modo Trophy) el juego ofrece también el clásico contrarreloj, una buena forma de practicar e ir conociendo los circuitos.

⊙ Tipo: **Velocidad**
⊙ Compañía: **Titus**
⊙ Distribuidora: **Spaco**
⊙ Precio: **N.D.**
⊙ Jugadores: **De 1 a 4**
⊙ Idioma: **Castellano (textos)**

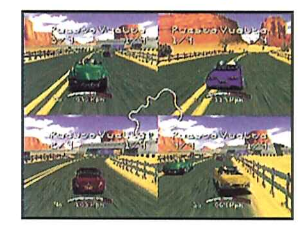
Los coches

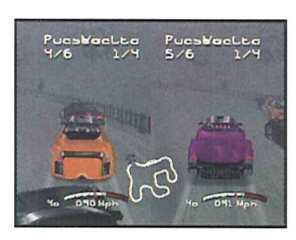
Encontraremos más de 30 modelos diferentes, todos reales, aunque algunos con nombres ficticios.





Diversión en compañía





En «Roadsters» podemos competir hasta cuatro amigos a la vez. Si lo hacemos dos, podremos elegir entre partir la pantalla en vertical o en horizontal. Como siempre, estas carreras multijugador son las más divertidas.



La entrada en boxes es a veces obligatoria si las condiciones meteorológicas cambian durante la carrera.



Si los coches DESCAPOTABLES son tu PASIÓN, tienes ante ti un CARTUCHO INELUDIBLE.

Modo Trophy



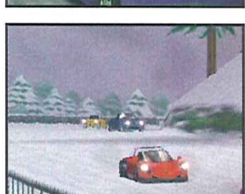


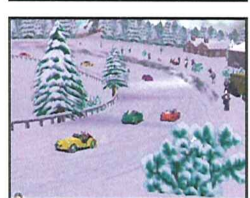
Es el modo estrella del juego. Empezaremos con un coche ajustado a nuestro presupuesto, que podremos mejorar con el dinero que ganemos en las carreras. También hay opciones mecánicas, posibilidad de comprar piezas, coches de diferentes categorías... Y todo en castellano.

Las repeticiones









Después de cada carrera podremos disfrutar con las repetición de todo el recorrido, desde diferentes cámaras y con una calidad gráfica sensacional.



Alternativas: *Los más parecido podría ser «World Driver». Ambos juegos muestran un nivel similar, aunque el carácter competitivo está mejor reflejado en «World Driver». Pero si os gustan los descapotables y la diversión más directa... «Roadsters» es vuestro juego.*

Gráficos: 92
De lo mejorcito que se ha visto en N64. Unos gráficos lujosos, repletos de detalles y una sensación de velocidad explosiva.

Sonido: 79
El apartado más flojo del juego. No es que esté mal, pero comparado con los gráficos...

Jugabilidad: 89
Pese al desconcierto inicial que pueda causar el control, después se muestra como un arcade de lo más asequible.

Diversión: 85
Es un juego de coches muy divertido... pero le falta algo para llegar a hacerse apasionante.

Opinión:
Estamos ante un gran juego de coches, que posee todos los ingredientes necesarios para satisfacer a los aficionados al género. Tal vez no ofrezca nada realmente novedoso, pero muestra una calidad gráfica excelente y presenta un tipo de coche que nunca hasta la fecha había protagonizado un videojuego. Además contiene algunos detalles muy interesantes, como las amplias opciones mecánicas en el Modo Trophy o el pequeño componente estratégico que aportan los cambios climáticos durante las carreras.
Un juego de gran calidad, al que quizás tan sólo le ha faltado un pelín de "chispa" en la competición para haberse convertido en un título demoledor. Aún así, totalmente recomendable.

Valoración 89

Aventuras en pijama

40 Winks

A partir de ahora, cuando tus padres te manden a la cama, ya no volverás a protestar. Prepárate para la llegada a N64 de un nuevo plataformas tridimensional, esta vez ambientado en el maravilloso mundo de los sueños

El planteamiento de este cartucho parece sacado de un sueño: una misión que nos envía al rescate de 40 duendecillos, un impecable apartado gráfico que recrea con gran belleza los mundos que pueblan la imaginación de una pareja de niños...

Después, una vez que comenzamos a jugar, nos encontramos con un juego de plataformas en 3D de desarrollo clásico en el que los saltos se llevan todo el protagonismo debido a la escasez de enemigos, y donde avanzar resulta tan sencillo que podremos jugar, literalmente, hasta que nos cansemos (en lugar que tener que dejar de hacerlo cuando seamos eliminados). Lo dicho, todo como si fuera un sueño.

ALGUNOS MINIJUEGOS.

Aunque el juego está compuesto básicamente por niveles de desarrollo lineal, se intercalan pequeñas pruebas y minijuegos que ayudan a romper el ritmo. Estas pruebas se basan en la posibilidad de nuestros personajes de cambiar de apariencia en algunos momentos del juego, y pasar así a un estado especial (ninja, bufón, troglodita)... en los que algunas de nuestras capacidades se ven potenciadas. En esos momentos tendremos que conseguir objetivos especiales -siempre contrarreloj- que nos permitan seguir avanzando en la aventura.

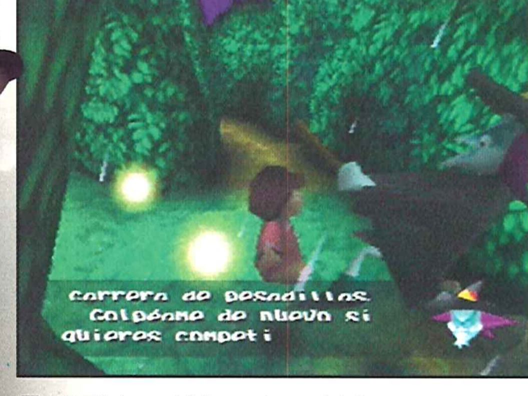
Por otro lado, en cada uno de los diferentes mundos de «40 Winks», se nos da la posibilidad de participar en las carreras de waki-waki, un curioso nivel de bonus en el que tenemos que poner a prueba nuestra velocidad de reflejos en una alocada carrera contra un enemigo final.

Con todo, este cartucho no es, sin embargo, capaz de aportar aspectos realmente nuevos al clásico desarrollo de las plataformas 3D, y además peca de una excesiva lentitud en el movimiento de las cámaras, lo que provoca que la jugabilidad se vea afectada en algunos momentos.

Eso sí, «40 Winks» es un juego largo y ameno, y cuenta con un apartado visual de lo más "bonito" que hemos podido disfrutar en esta consola.

Este detalle, unido al hecho de que se trata de un juego realmente sencillo, hace que se convierta en un título orientado especialmente hacia los más pequeños de la casa.

David Martínez



«40 Winks» es básicamente un plataformas, aunque su desarrollo lineal se verá interrumpido por algunos minijuegos.

Tipo: **Plataformas**
Compañía: **GT Interactive**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **N.D.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Las carreras de Waki-Waki





En cada uno de los mundos de «40 Winks» habita un malvado corredor de Waki-Waki. Si queremos conseguir todos los items que están repartidos por cada circuito, nuestra misión será derrotar a estos curiosos seres en su terreno en una divertida carrera a lomos de un cohete. Tranquilos: es pan comido.



El diseño de los escenarios -de una gran belleza y solidez- recrea mundos imaginarios ambientados en diferentes lugares, como el bosque misterioso o el mundo acuático.



Nuestros personajes cuentan con la posibilidad de disfrazarse de trogloditas, ninjas, bufones o magos, para así ganar nuevas habilidades temporalmente.



Este bonito PLATAFORMAS de sencillo desarrollo está especialmente recomendado para LOS MÁS PEQUEÑOS.



Alternativas:

Este género posee en N64 auténticas joyas. Sin embargo, «40 Winks» es un título recomendable para quienes huyan por completo de las complicaciones.



Una pareja de cuidado




Los protagonistas del último cartucho de GT son esta pareja de niños, un chico y una chica, que mostrarán idénticas capacidades a la hora de superar los niveles del mundo de los sueños. Eso sí, dependiendo del personaje escogido, el itinerario será diferente.

Gráficos: 88

Escenarios sólidos y muy coloridos recrean un mundo de ensueño poblado por unos personajes de movimientos suaves, aunque un tanto poligonales. Este apartado es lo mejor de juego.

Sonido: 87

El apartado sonoro se compone de los típicos efectos de sonido graciosetes y de unas suaves melodías de composición clásica que encajan a la perfección con el ambiente infantil del cartucho. Los diálogos no se han doblado a nuestro idioma.

Jugabilidad: 81

Aunque el control analógico es bueno, las cámaras se ajustan con demasiada lentitud -en algunos casos se hace imprescindible el ajuste manual-. Por su parte, ni saltos ni enemigos entrañan una excesiva dificultad, por lo que no resulta necesaria mayor precisión.

Diversión: 81

Los peques serán quienes más disfruten con este juego, pues a los más expertos, sin duda, les resultará excesivamente fácil. Divertido, pero simple.

Opinión:

Con un aspecto visual muy atractivo y un desarrollo que resulta fácil como él sólo y que nos permite avanzar prácticamente hasta que nos cansemos, «40 Winks» es el cartucho ideal para los más pequeños de la casa.
Un juego muy entretenido, bonito y largo al que tan sólo algunos defectos en la jugabilidad y un desarrollo muy lineal le empobrecen ligeramente la puntuación final.

Valoración 83

Un combate que comenzó hace 65 millones de años

WARPATH
JURASSIC PARK™

Una vez más, las fuerzas de la naturaleza se han desatado. Los dinosaurios han regresado a la vida gracias a los milagros de la ingeniería genética, y han empezado a enfrentarse entre ellos para demostrar qué especie es la más fuerte.

Isla Nublar, 120 millas al oeste de Costa Rica. Las instalaciones del parque de atracciones más moderno del mundo están invadidas por los terribles habitantes de la isla: los dinosaurios.

Hasta 14 especies de estos antediluvianos reptiles se enfrentan entre sí en unos combates que recuerdan por su planteamiento a aquel «Primal Rage» que hizo furor en las consolas de 16 bits, un juego en el que nuestro objetivo consistía en vencer a nuestros gigantescos rivales en un clásico planteamiento de lucha "uno contra uno" y donde lo más espectacular era la apariencia de los contendientes.

Pues eso mismo es lo que nos vamos a encontrar en el último trabajo de DreamWorks, «Warpath», un compacto que cuenta con un apartado técnico sobresaliente -en el que destaca la meticulosa realización de los dinosaurios- y que recoge con gran detalle todos los escenarios de las películas de la saga Jurassic Park.

COMBATES MUY REALES, SUPONEMOS.

Estos combates jurásicos han sido trasladados a la consola con tanto realismo que podemos observar una increíble violencia en los movimientos de los dinosaurios, aparte de que también se dejarán ver los efectos de los ataques sobre la piel de los bichos en forma de profundas heridas, hemorragias y arañazos.

Por otra parte, cada uno de los escenarios contará con una serie de elementos interactivos que decidirán el resultado final del combate. Terceros dinosaurios que se meten en la pelea, humanos y cabras que pasean por los alrededores y que podremos "merendarnos", bidones explosivos o partes del escenario que se rompen animarán el cotarro de estos mastodónticos enfrentamientos.

POCAS POSIBILIDADES

Sin embargo, este juego no nos ha dejado tan buena impresión final debido a que, una vez que hemos conseguido hacernos con el control de nuestras bestias -con no poco esfuerzo-, hemos descubierto un juego con unas posibilidades bastante justitas. Ni sus modos "team battle" y "survival", ni las opciones extra -como el documentado museo- sirven para convertir a «Warpath» en un juego de lucha capaz de situarse a la altura de los grandes en PlayStation.

Eso sí, sin duda se trata de un título muy espectacular y los aficionados a los dinosaurios encontrarán en él un juego atractivo e incluso impactante.

David Martínez



- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **DreamWorks**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Una visita al museo de ciencias





Como suele ocurrir en las producciones de Spielberg, el juego cuenta además con un documentado museo en el que podemos aprender un poco más sobre el interesante mundo de estos seres prehistóricos.





El seguimiento de la cámara es excepcional, manteniendo siempre la acción en el centro de la pantalla.



Todos los escenarios de «Warpath» están sacados directamente de los que vimos en las películas de Jurassic Park y cuentan con un buen número de detalles.

Los dinosaurios protagonizan un ESPECTACULAR juego de lucha que, sin embargo, presenta algunos DEFECTOS en la jugabilidad.







Alternativas: *Si lo que buscas es un buen juego de lucha, déjate de rollos: «Tekken 3». Ahora bien, si los dinosaurios te atraen, sin duda «Warpath» te hará pasar muy buenos ratos.*

En el juego se enfrentan 14 tipos de dinosaurios, desde los conocidos T-Rex y Velociraptor de la película Jurassic Park, hasta especies menos "famosas", como el Ankylosaurio.

Violencia animal





Uno de los detalles más impresionantes es la furia con la que los dinosaurios asestan sus golpes y las secuelas que dejan.

Gráficos: 87

El aspecto de los dinosaurios resulta impresionante, si bien los movimientos no son todo lo suaves que nos gustaría.
La recreación de las localizaciones de la película es perfecta.

Sonido: 92

El rugido de los "luchadores" es aterrador, y el trabajo musical de Giacchino -responsable de «Medal Of Honor»-, resulta soberbio, muy en la línea de las composiciones de John Williams para las películas.

Jugabilidad: 74

El apartado más flojo del CD, ya que la respuesta de los dinos es lenta y la realización de los escasos golpes resulta un tanto confusa.

Diversión: 77

Los enormes dinosaurios, los escenarios ocultos y los diferentes modos de juego consiguen enganchar al principio, aunque con el tiempo los combates se parecen demasiado entre sí y no ofrecen excesivas posibilidades.

Opinión:

El inesperado regreso de los dinosaurios de Jurassic Park ha resultado ser un juego de desiguales resultados. Y es que, aunque cuenta con un notable apartado técnico, las limitaciones de sus personajes, la lentitud de sus respuestas y la escasez de golpes disponibles hacen que «Warpath» no dé la talla como juego de lucha.
Sin embargo, el CD cuenta con una cuidadísima ambientación y con un buen puñado de detalles que conseguirán cautivar a los amantes de estos "lagartos terribles".



La esperada continuación de «WWF Revenge» para Nintendo 64 trae más luchadores (y luchadoras), modos juego y espectacularidad que nunca. Pero, ¿es capaz de superar a «Attitude»?

Vuelven los "musculitos"

Wrestlemania WWF 2000

«**Wrestlemania** 2000» continúa con el estilo marcado por su antecesor «WWF Revenge», es decir, luchadores de enorme tamaño y combates donde prima más la espectacularidad que la variedad de golpes distintos.

Para marcar diferencias con éste, se ha mejorado bastante el aspecto general de los luchadores y la rapidez con que éstos ejecutan los golpes. También se han ampliado a siete las modalidades de juego (entre otras encontramos los "Royal Rumble, Survivor, King of the Ring, "Sunday Night" y "Raw is War"), además de crear un completo modo "Pay Per View" con el que diseñar nuestro propio show televisivo, eligiendo desde los luchadores que van a participar, hasta el calendario y tipo de combates.

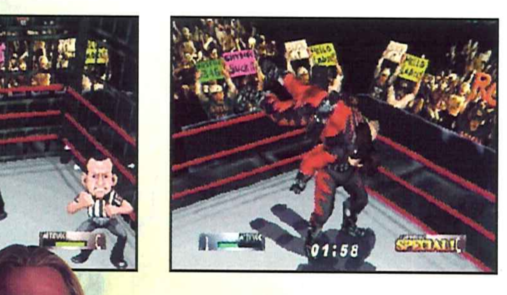
UN DURO CONTRINCANTE.

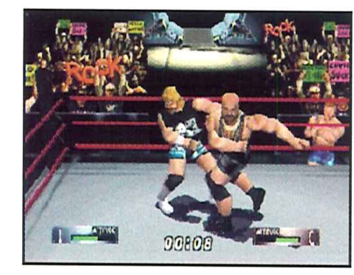
Evidentemente, el principal rival de «Wrestlemania 2000» es «WWF Attitude», que sigue siendo el mejor juego de wrestling creado para cualquier consola. En este sentido, «Wrestlemania 2000» queda bastante cercano a la calidad del título de Acclaim, ya que aunque es muy difícil igualar las toneladas de modos de juego y los cientos de golpes y combinaciones distintas de «Attitude», la verdad es que sí que resulta más espectacular, sobre todo por las repeticiones que se nos ofrecen de los mejores golpes en medio del combate. También incluye más luchadores que «Atttitude» y la posibilidad de seleccionar desde el principio a atractivas (y peligrosas) luchadoras.

Pero ni la calidad de sus texturas ni la rapidez de movimientos logran alcanzan la perfección de «Attitude», que en conjunto resulta un juego mucho más equilibrado y completo en todas sus facetas.

No obstante, «Wrestlemania 2000» gustará mucho a los que ya disfrutaron con «Revenge», ya que mejora muchos aspectos en donde el anterior fallaba y ofrece muchas más posibilidades de juego. Además, su espectacularidad puede ser el complemento perfecto al realismo de «Attitude», por lo que nada impide que los que ya tengan el excelente juego de Acclaim, adquieran este «Wrestlemania 2000» y descubran la cara más espectacular de este increíble estilo de lucha.

Rubén J. Navarro





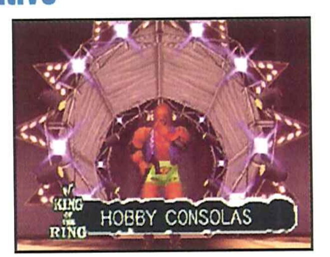


La opción para cuatro jugadores sigue siendo de lo más divertido, aunque la cámara resulta mucho más estática que en el modo para un sólo jugador.

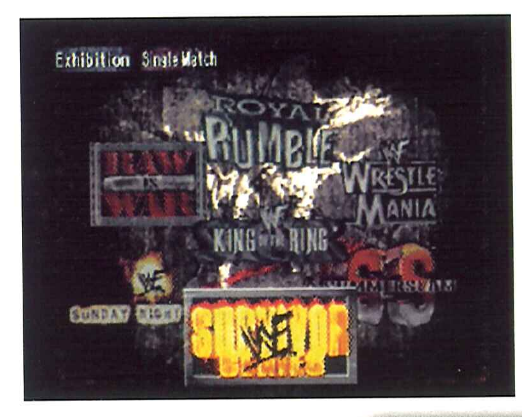
- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **10.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Creando al luchador definitivo

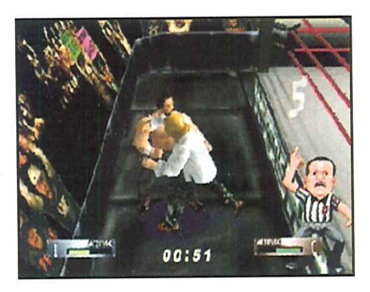




El editor de luchadores de «Wrestlemania» tiene calidad suficiente para plantarle cara al del mismísimo «Attitude», que hasta ahora era el más completo. Físico, vestimenta, sexo, movimientos... todo es modificable.



El juego ofrece siete modos de combate, incluyendo el insuperable "Royal Rumble", el salvaje "Raw is War" o el durísimo "Survivor".





Este título se convierte en UNO DE LOS MEJORES juegos de lucha para N64.

Alternativas: *«Wrestlemania 2000» supera ampliamente a su antecesor, «Revenge», pero en conjunto queda por debajo de su principal competidor, «WWF Attitude».*



Con la modalidad "Pay Per View" podemos crear nuestro propio show y establecer el calendario de combates .

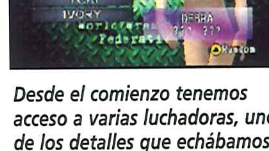


Una de las cosas que más nos ha gustado es la variedad de armas con las que podemos combatir: palos, guitarras eléctricas, bastones...

¡Qué vienen las chicas!





Desde el comienzo tenemos acceso a varias luchadoras, uno de los detalles que echábamos en falta en «Attitude».

Gráficos: 88

Los luchadores tienen un aspecto imponente y mejoran respecto a «Revenge», pero el acabado de las texturas no llega a alcanzar la perfección de «Attitude».

Sonido: 84

Música cañera, gritos del público y voces de los luchadores. Lo necesario para recrear el ambiente de los combates, pero sin grandes alardes.

Jugabilidad: 84

No hay problema a la hora de controlar a los luchadores, aunque los movimientos siguen siendo un poco "robóticos" y se realizan con un pelín de retraso a nuestras órdenes.

Diversión: 88

Los siete modos de juego, el excelente editor de luchadores, el modo «Pay Per View» y la opción para cuatro jugadores aumentan la diversión que ofrecía «Revenge», aunque sigue andando algo escaso en cuanto a golpes. En conjunto, hay juego para muchos meses.

Opinión:

La espectacularidad sigue siendo el punto fuerte de esta saga que, aunque no consigue el primer puesto dentro del género, gana puestos gracias a los añadidos de esta nueva entrega. Aunque en conjunto no alcanza la calidad y variedad de «WWF Attitude», en algunos aspectos concretos llega a igualarlo (el editor de luchadores) e incluso a superarlo (número de luchadores, inclusión de luchadoras y vistosidad de los combates). Muy recomendable.

Valoración 87

La televisiva guerrera Xena, después de pasear sus dotes por PlayStation, ha traído a N64 a los protagonistas de su serie para organizar un juego de lucha en el que pueden liarse a tortazos hasta 4 jugadores.





De entrada hay que decir que este juego no tiene nada que ver con la aventura de acción que hace un par de meses apareció para la consola de Sony, sino que se trata de un juego de lucha totalmente convencional. O quizás no tanto...

Para empezar, en «Xena: Talisman of Fate» los combates se desarrollan sobre unos escenarios 3D bajo una filosofía de total libertad de movimientos, que nos permite desplazarnos en cualquier dirección o incluso subirnos a las paredes de los escenarios para dar un salto y escapar así cuando estemos acorralados.

Existen 4 modos de juego, que nos permiten luchar en los típicos combates uno contra uno y practicar para aprender los movimientos de los personajes, aunque los más interesantes son dos modos en los que pueden participar 2, 3 y hasta 4 jugadores en una disputada pelea multijugador.

Cada personaje dispone de un arma propia, así como de algunos movimientos especiales, los cuales no resultan demasiado difíciles de realizar gracias a la sencillez del control. Aun así, el número de golpes por luchador no es excesivamente grande.

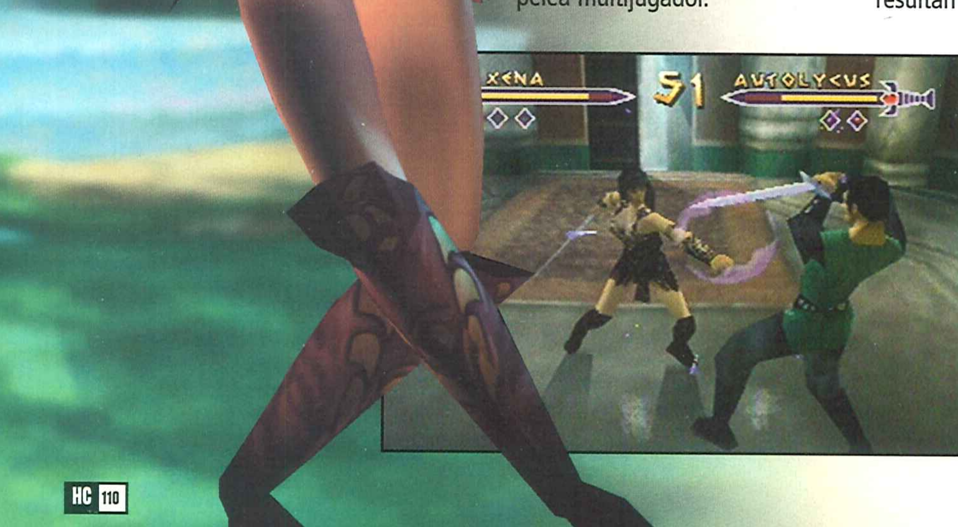
FIDELIDAD A LA SERIE DE TV.

Una vez nos encontramos en pleno combate, se puede observar la fidelidad con la que se ha reproducido a los personajes de la serie (podréis reconocer fácilmente sus atuendos y movimientos más característicos), y aunque se podría haber mejorado la fluidez de las animaciones, se puede decir que los luchadores se comportan muy correctamente.

Sin embargo, lo cierto es que el verdadero atractivo de este juego (aparte, claro está, de su relación con la serie de TV) es su modo multijugador. Las peleas a 3 y a 4 resultan bastante divertidas, y es aquí donde el juego alcanza sus mayores cotas de diversión, siendo sólo criticable una cierta sensación de descontrol en los combates, ya que no es fácil seguir una estrategia de lucha y lo normal es acabar soltando golpes sin saber muy bien a dónde ni a quién.

En resumen, «Xena...» llega para engrosar la casi vacía lista de juegos de lucha para N64, con un juego de planteamiento atractivo pero ya utilizado por los grandes del género en esta consola, como son «WWF Attitude» o «nWO»). Y teniendo en cuenta la mayor cantidad de modos, lucahadores, movimientos y en definitiva, mayor calidad general de los dos juegos mencionados, no parece muy probable que «Xena: Talisman of Fate» vaya a convertirse en el nuevo rey del género, aunque sin duda resultará bastante atractivo para los fans de esta heroína.

Roberto Ajenjo





Tipo: **Lucha**
Compañía: **Titus**
Distribuidora: **Nintendo**
Precio: **N.D.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**

Mejor acompañado





Aunque jugando solo el juego puede tener su gracia, son los modos multijugador (vs. y team battle) los que a la larga resultan más entretenidos, aunque también es verdad que los combates se pueden hacer un poco embarullados.



En total, disponemos de 11 luchadores sacados de la serie y representados con bastante fidelidad. Quienes conozcan la serie de TV los podrán reconocer fácilmente.

Alternativas: *Cualquiera de los «WWF» resultan más completos y con muchas más posibilidades. Además, éstos también disponen de opciones para varios jugadores simultáneos.*






Cada luchador posee un arma propia y es capaz de realizar unos cuantos movimientos especiales. Estos, sin embargo, no son muy numerosos.



Xena protagoniza un JUEGO DE LUCHA que, posiblemente, no levantará PASIONES.





Gráficos: 75

Los personajes y escenarios tienen una calidad aceptable, aunque las animaciones no son lo bastante fluidas y las magias carecen de espectacularidad.

Sonido: 67

Este apartado pasa bastante desapercibido pese a la existencia de algunas voces y otros efectos.

Jugabilidad: 72

El control es bastante asequible y la libertad total de movimientos ayuda en este aspecto. A pesar de ello, los combates multijugador se hacen demasiado liosos.

Diversión: 74

Los combates uno contra uno no destacan por su capacidad de adicción, pero jugando contra dos o tres amigos podréis divertiros durante algún tiempo.

Opinión:

Aunque no destaque de manera especial en ninguno de sus aspectos, «Xena: Talisman of Fate» puede resultar interesante para aquellos usuarios de Nintendo 64 a los que la lucha libre no les llene, que gusten de hacer uso de las posibilidades multijugador de su consola o que sean fans de esta mitológica y televisiva heroína.
En resumen, que este juego no es ninguna maravilla técnica ni jugable, pero tampoco se le pueden achacar grandes defectos. Esta circunstancia, unida a la notable escasez de juegos de lucha para Nintendo 64 hacen de él una alternativa digna de ser tenida en cuenta.



- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **Rage**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Monotonía espacial

Sony nos acerca un nuevo arcade espacial en el que tendremos que salvar al planeta mientras eliminamos hordas de naves alienígenas. El futuro de la humanidad está en nuestras manos, y con ésta ya van...



Se podría decir que «Space Debris» es digno heredero de clásicos como «After Burner» o «Space Harrier».

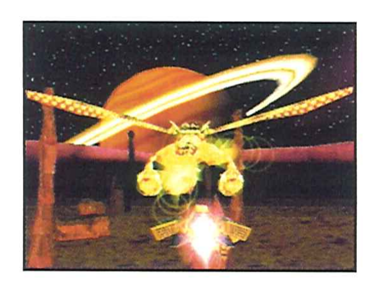
Un correcto nivel técnico -en el que destacan los efectos de luz y un notable apartado sonoro-, da paso a un clásico "shooter" espacial en que nuestra misión es eliminar todo lo que se mueva con un punto de mira, mientras evitamos los constantes ataques del enemigo.

Para llevar a cabo esta complicada tarea, contamos en nuestro haber con el consabido arsenal de armas de gran potencia, dos perspectivas -una exterior desde la parte trasera de la nave y otra desde el interior de la cabina-, y un control algo duro que puede jugarnos una mala pasada a la hora de esquivar los ataques del enemigo.

A lo largo de nuestro periplo espacial nos encontraremos con dos tipos de niveles: los que se desarrollan en el espacio -que limitan nuestra libertad de movimientos a un itinerario fijo- y las fases de combate en la superficie de los planetas, donde podremos pilotar a nuestras anchas mientras eliminamos a los mastodónticos enemigos finales, y que, sin duda, resultan mucho más divertidas y vistosas.

Sin embargo, pese a la variedad en la ambientación de los diferentes escenarios y a la posibilidad de controlar varias naves espaciales, al final el desarrollo resulta repetitivo, y nos obliga a perseguir con nuestro punto de mira oleadas de enemigos que, tras 10 niveles, se hacen interminables.

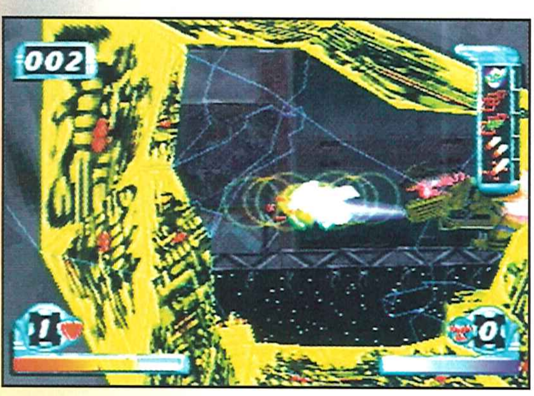
Si, por otro lado, contamos con que la dificultad resulta muy elevada -con tremendos altibajos entre niveles-, y las condiciones especiales -fases contrarreloj o elementos que hay que eliminar en un orden determinado- no resultan suficientemente innovadores, nos quedamos con un compacto que no alcanza las altas cotas de diversión y espectacularidad de otros títulos -muy similares en su planteamiento- como, por ejemplo, «Omega Boost».











El despliegue de efectos de luz y explosiones que acompañan al desarrollo de nuestra misión puede llegar a entorpecer la visión en algunos momentos.

Gráficos:	76
Sonido:	78
Jugabilidad:	71
Diversión:	75

Opinión:

Aunque cuenta con un correcto apartado técnico y un buen número de niveles, el desarrollo de «SD» puede hacerse repetitivo después de unas cuantas partidas.
Si a todo ello le unimos unos niveles de dificultad desmedida y un control bastante flojillo, nos quedamos con un título divertido, sin más.

Valoración 73



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Los chicos de Capcom abandonan esta vez el terror y la aventura de «Resident Evil» para sorprendernos con este buen juego de snowboard, que resulta de lo más apropiado para esta época del año.

Cabriolas sobre una tabla

TRICK'N SNOWBOARDER

FREESTYLE SNOWBOARDING

Desde luego, el primer contacto con Trick'n Snowboarder resulta de lo más esperanzador. Basta con jugar un par de partidas para comprobar que aunque la gama de movimientos y acrobacias posibles es muy amplia, los controles están ajustados de tal forma que hasta el más patán puede ir haciendo sus pinitos nada más ponerse a jugar, y realizar las maniobras más espectaculares con un poco más de práctica. De hecho, esta extremada sencillez a la hora de realizar las piruetas puede que decepcione a los más jugones.

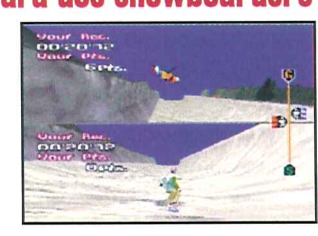
Y lo mismo puede aplicarse a los modos de juego, ya que aunque cuenta con cinco formas distintas de competir, cada una de ellas con diferentes pistas ordenadas según su dificultad, en el fondo no son más que variaciones un tanto simples de enfrentamientos contra otros esquiadores.

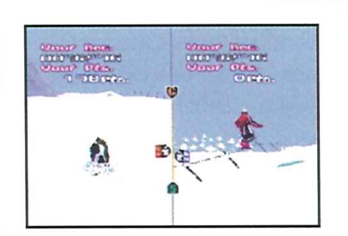
El modo historia se muestra el más aparente, ya que, mediante un "pique" de piruetas, podremos conseguir nuevos personajes, incluidos algunos de «Resident Evil». Sin embargo, finalizar este modo apenas nos puede llevar unas horas, a poco que se demuestre cierta habilidad.

En cuanto a los gráficos, la cosa está dividida. Por un lado los escenarios son atractivos, la iluminación es buena y los movimientos de los personajes se muestran rápidos y fluidos. Por otro, esta velocidad provoca que aparezca el tan temido pop-up. No es que suponga ningún impedimento para la jugabilidad, pero no deja de ser un lunar lamentable.

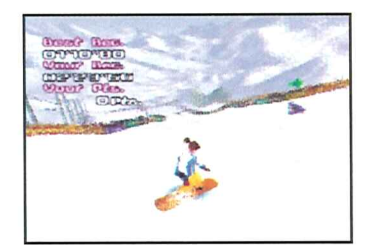
También merece mención aparte la notable banda sonora o el divertido modo multijugador. Son sólo aspectos añadidos que hacen de «Trick'n Snowboarder» un juego recomendable, aunque un tanto simple y sencillote.

Para dos snowboarders





El modo multijugador nos permite competir en cualquiera de los estilos contemplados en el juego. Además, para redondearlo, podemos elegir la forma en la que se divide la pantalla, horizontal o vertical.







En el modo Escenario se ofrece información sobre cada pista.

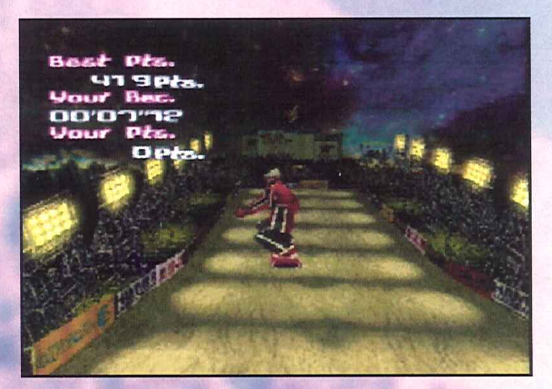


Gráficos:	82
Sonido:	80
Jugabilidad:	82
Diversión:	75

Opinión:

Este juego resulta una oferta interesante dentro de su género, pues muestra un notable aspecto gráfico y está especialmente pensado para los menos hábiles. Sin embargo, los jugadores más expertos pueden encontrarlo falto de alicientes. «Coolboarders 2» es más equilibrado. Y está en Platinum.

Valoración 79



La sencillez del control permite disfrutar desde el primer momento a los jugadores más inexpertos.



El juego alterna pistas más fáciles con pistas más complicadas, como estos glaciares argentinos.

⊙ Tipo: **Hípica**
⊙ Compañía: **SCEE/Mattel**
⊙ Distribuidora: **Sony**

⊙ Precio: **N/D**
⊙ Jugadores: **1 ó 2**
⊙ Idioma: **Castellano**

PlayStation de color de rosa

La muñeca más famosa de todos los tiempos se abre camino en el mundo virtual con este curioso juego dirigido exclusivamente a los más pequeños de la casa (bueno, a las más pequeñas).

Barbie monta y cabalga

Sin duda, «Barbie monta y cabalga» es un juego difícil de clasificar, pues está compuesto por una mezcla de diferentes elementos, pero en general todo gira alrededor de cuidar y montar un caballo al que podremos poner nombre, dar de comer e incluso limpiar y peinar.

La parte principal del juego nos da la oportunidad de cabalgar a lomos de este caballo a través de cuatro zonas distintas: montaña, playa, valle y bosque. Las opciones de control resultan un tanto limitadas, pues a la hora de dirigir nuestra montura sólo podemos aumentar o disminuir la velocidad y saltar cuando nos encontramos algún obstáculo; en ningún momento podemos abandonar el camino o cambiar de dirección.

Por otra parte, en diversos lugares de estos recorridos podemos detenernos y bajar del caballo para contemplar diferentes escenas de la naturaleza, como animalitos que corretean, pájaros cantando, etc... Algunos de estos escenarios son pequeños juegos de habilidad o de inteligencia como puzzles, laberintos, etc., con un nivel de dificultad que los hace apropiados para niños de entre cuatro y ocho años.

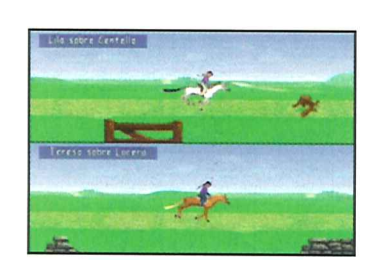
La presentación del juego es impecable, siendo éste su aspecto más destacado. Los gráficos alcanzan niveles de calidad muy elevados tanto en las secuencias animadas como en el resto del juego.

Por último, tanto los textos como los diálogos están traducidos al castellano, y las explicaciones son tan abundantes que hasta los más pequeños podrán desenvolverse sin problemas.

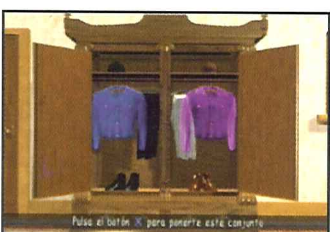




El juego está traducido y doblado al castellano.



Se nos ofrecerá la posibilidad de correr contra la máquina o contra otras amazonas.

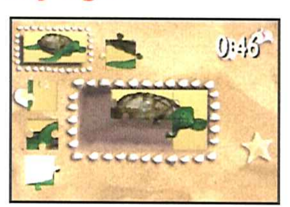


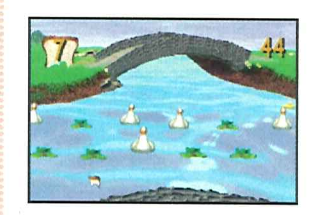
Siendo un juego de Barbie, era inevitable tener que elegir el vestuario.



A la hora de cabalgar no podremos sacar a nuestro caballo del camino marcado.

Minijuegos





Dentro de los diferentes niveles encontraremos muchos minijuegos pensados para los más pequeños y que, por supuesto, no entrañan apenas ninguna dificultad.

Gráficos:	80
Sonido:	78
Jugabilidad:	69
Diversión:	71

Opinión:

Nos encontramos ante un juego que tiene un público muy claramente definido: las más pequeñas de la casa. Si nos limitamos a ese ámbito lo podemos calificar como un juego instructivo, entretenido y sumamente sencillo. Un regalo perfecto para que nuestras hermanas pequeñas se inicien en este mundillo.



Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Fox Sports**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **Castellano (textos)**

Fox Sports se lanza al mundo del baloncesto profesional americano con este divertido simulador que destaca sobre todo por su sencillez de manejo y por su más que correcto acabado técnico.

Baloncesto para todos

NBA BASKETBALL 2000

La golosa licencia de la NBA sigue dando sus frutos. Parece que los programadores se contagian de la magia de este deporte para crear simuladores, cuando menos, de una calidad notable.
Fox Sports no va a ser la excepción, pues este juego suyo se presenta como otra buena muestra de lo bien que se ha adaptado este deporte a las consolas.

Como carta de presentación, al juego no le falta la correspondiente licencia oficial, con todos los equipos de la NBA y sus plantilla actualizadas. A esto hay que sumarle un completo catálogo de opciones, muy exhaustivas en lo referente a edición, traspasos y fichajes de jugadores. Lástima que sin embargo los modos de juego se limiten a los exigibles exhibición, playoffs y temporada, sin ni siquiera el ya habitual concurso de triples.

El juego mantiene esa sencillez del menú principal, puesto que los jugadores cuentan sólo con los movimientos básicos -tiro, pase, turbo y regate- y tan sólo hay cuatro variables estratégicas para defensa y ataque que podemos activar en cualquier momento. Desde luego esa sencillez puede resultar atractiva para quienes quieran alejarse de complicaciones. Aquí no es difícil jugar bien al basket, aunque también hay que reseñar algunos desajustes en el control (sobre todo en el sistema de pases y rebotes).

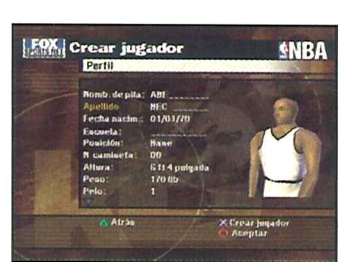
Es éste un juego de basket notable, bastante divertido, sencillo de jugar... pero tampoco tiene detalles sobresalientes.



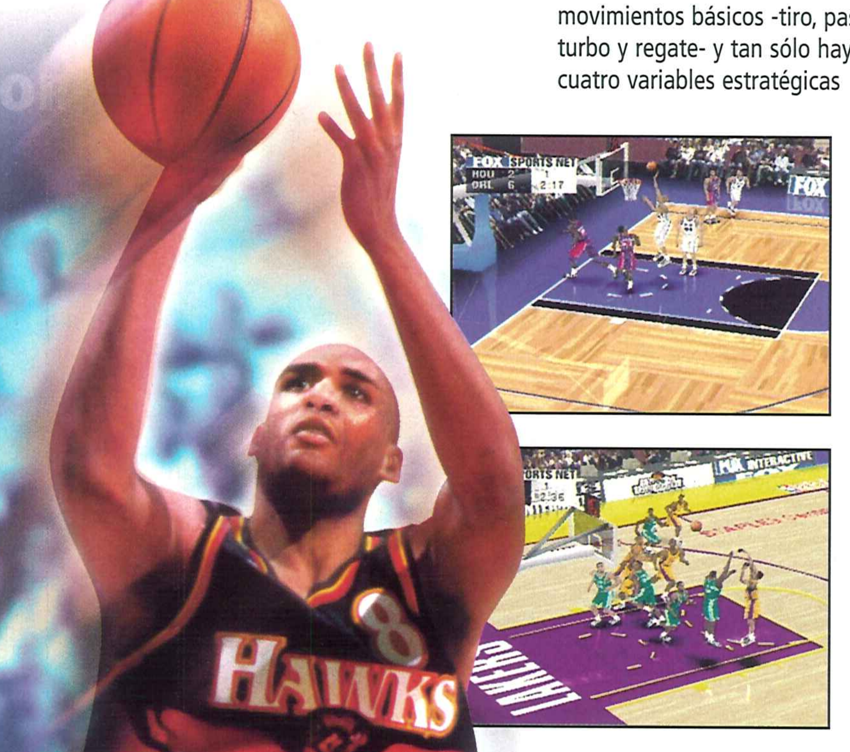




Las repeticiones nos permiten hacer virguerías con las cámaras. A veces se muestran automáticamente.



Las opciones de edición y traspasos son muy completas.







Gráficos:	85
Sonido:	83
Jugabilidad:	85
Diversión:	81

Opinión:

Fox ha culminado un buen juego de baloncesto, con todo lo exigible para gustar a los aficionados. Sin embargo, no resulta brillante en todos sus apartados, y eso, ante la competencia tan dura que hay en el género, es un gran handicap. Sólo si se busca la sencillez ante todo puede desbancar a «NBA Live».

Valoración 82



Más carreras de cochecitos



Nos encontramos ante otro representante del género de los minibólidos de carreras. Una competición alocada y divertida que, sin embargo, apenas muestra nada nuevo y original que le permita hacer sombra a sus rivales.

Renegade Racers cumple con todos los requisitos especificados en el manual de "Aspirante a «Mario Karts»". Posee muchos vehículos diminutos (aunque en lugar de los tradicionales karts nos ofrece una especie de barcas anfibias); hace gala de un completo catálogo de divertidos personajes (12 en total contando los seis iniciales más los que se pueden ir descubriendo); incluye muchísimos niveles en los que competir (más de cuarenta, aunque hay que aclarar que muchos de ellos están realizados modificando ligeramente un mapa original); tampoco faltan las tradicionales cajas de madera con misiles, minas, escudos y retrocohetes (de hecho, todos los circuitos están repletos de ellas), y, por último, cuenta con un modo multijugador en el que pueden participar hasta ocho jugadores, aunque mediante el método de ir enfrentándose dos a dos.

Entonces, si cumple con todos los artículos marcados por la ley... ¿cuál es el problema? Pues, precisamente, que no se trata más que de una revisión de un género que en los últimos meses ha recibido muchos representantes en PlayStation, género al que no aporta nada nuevo ni original.

Incluso los gráficos no sólo resultan bastante normalitos sino que tienen algún que otro fallo bastante notable como, por ejemplo, paredes que aparecen y desaparecen repentinamente.

Evaluándolo de una manera aislada «Renegade Racers» resulta un juego correcto en todos los sentidos y, por supuesto, bastante divertido.

Sin embargo, este género de las carreras arcace cuenta ya con varios exponentes de peso, como, por ejemplo, el sensacional «Crash Team Racing».



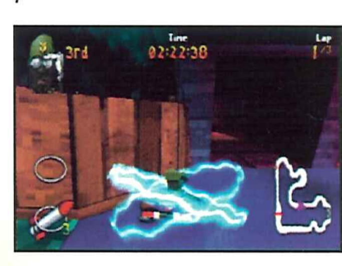
Como no podía ser de otra forma, los circuitos están repletos de cajas con armas, escudos y otros artefactos igualmente útiles con los que podremos atacar a nuestros rivales.



El peculiar diseño de los personajes se mantiene durante todo el transcurso del juego.









El modo de dos jugadores añade algo de emoción al juego, aunque tampoco resulta apasionante.



Los efectos luminosos son correctos, pero en otros juegos de este estilo se han visto cosas mejores.

Gráficos:	70
Sonido:	70
Jugabilidad:	80
Diversión:	77

Opinión:

«Renegade Racers» no ofrece nada realmente nuevo a las competiciones de "minikarts". Quizás con unos gráficos de mayor calidad y alguna opción verdaderamente original podría haber llegado a ser una apuesta interesante. Pero con un rival del calibre «Crash Team Racing» queda un poco en un segundo plano.



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Espectáculo "made in USA"

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

Aunque no es muy popular en nuestro país, el fútbol americano sigue dando juegos de gran calidad. La primera incursión de este deporte en DC es un juego que posee un nivel técnico realmente contundente.

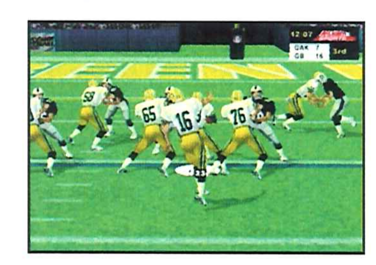


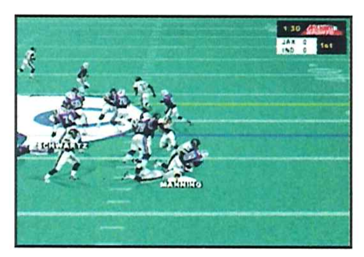
Es una lástima que una y otra vez tengamos que asistir al lanzamiento de juegos de sobrada calidad pero que parecen destinados a pasar sin pena ni gloria por nuestro país debido a la escasa popularidad del deporte que simulan. «NFL QBC» es el último ejemplo.

Este simulador de Acclaim es un juego de fútbol americano plagado de detalles, que goza de unas características técnicas sobresalientes y que, además, cuenta con un interesante paquete de opciones: posibilidad de jugar como manager, poder disputar encuentros históricos, editar nuestros propios equipos y jugadores... Sin embargo, posiblemente todo este cúmulo de virtudes no evitarán que este juego les resulte aburrido a quienes no conozcan este singular deporte.

Por otro lado, también es cierto que su extremado realismo -respetando una increíble variedad de jugadas, descansos y actuaciones arbitrales- puede hacer que los partidos se hagan un poco lentos incluso para quienes conozcan en profundidad el fútbol americano. Eso sí, el sistema de control simplifica al máximo los pases (ya que nuestra labor será la de actuar como quarterback en la mayor parte de las ocasiones), y el juego resulta muy sencillo de manejar.

Definitivamente, seguro que este GD se convierte en todo un bombazo en EEUU, pero mucho nos tememos que en nuestro

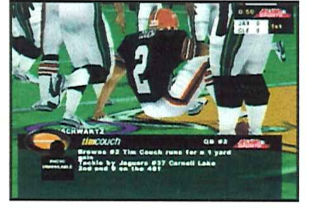




país pasará bastante inadvertido.

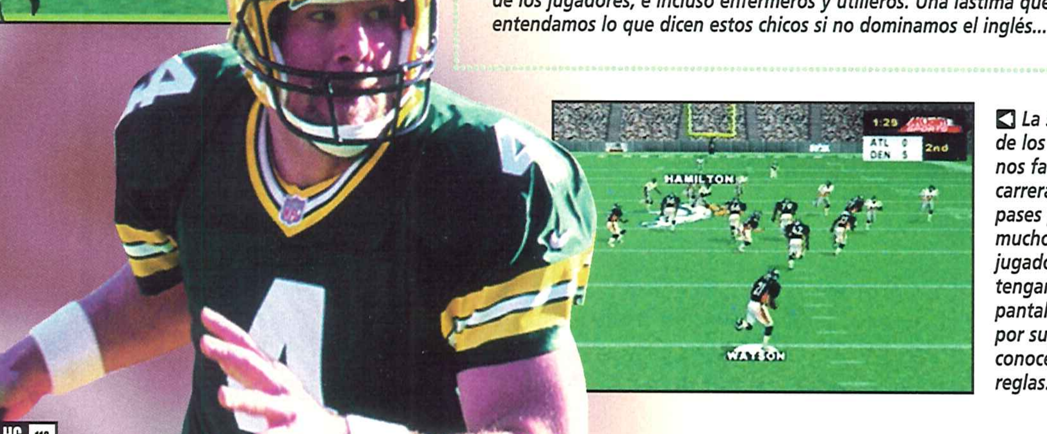
Eso sí, si te gusta este deporte seguro que vas a alucinar con su calidad gráfica y con la gran cantidad de modos de juego que ofrece.

Con todo lujo de detalles





Todas las incidencias del fútbol americano hacen acto de presencia en este GD de Acclaim: lesiones, árbitros auxiliares, gestos y expresiones de los jugadores, e incluso enfermeros y utilleros. Una lástima que no entendamos lo que dicen estos chicos si no dominamos el inglés...



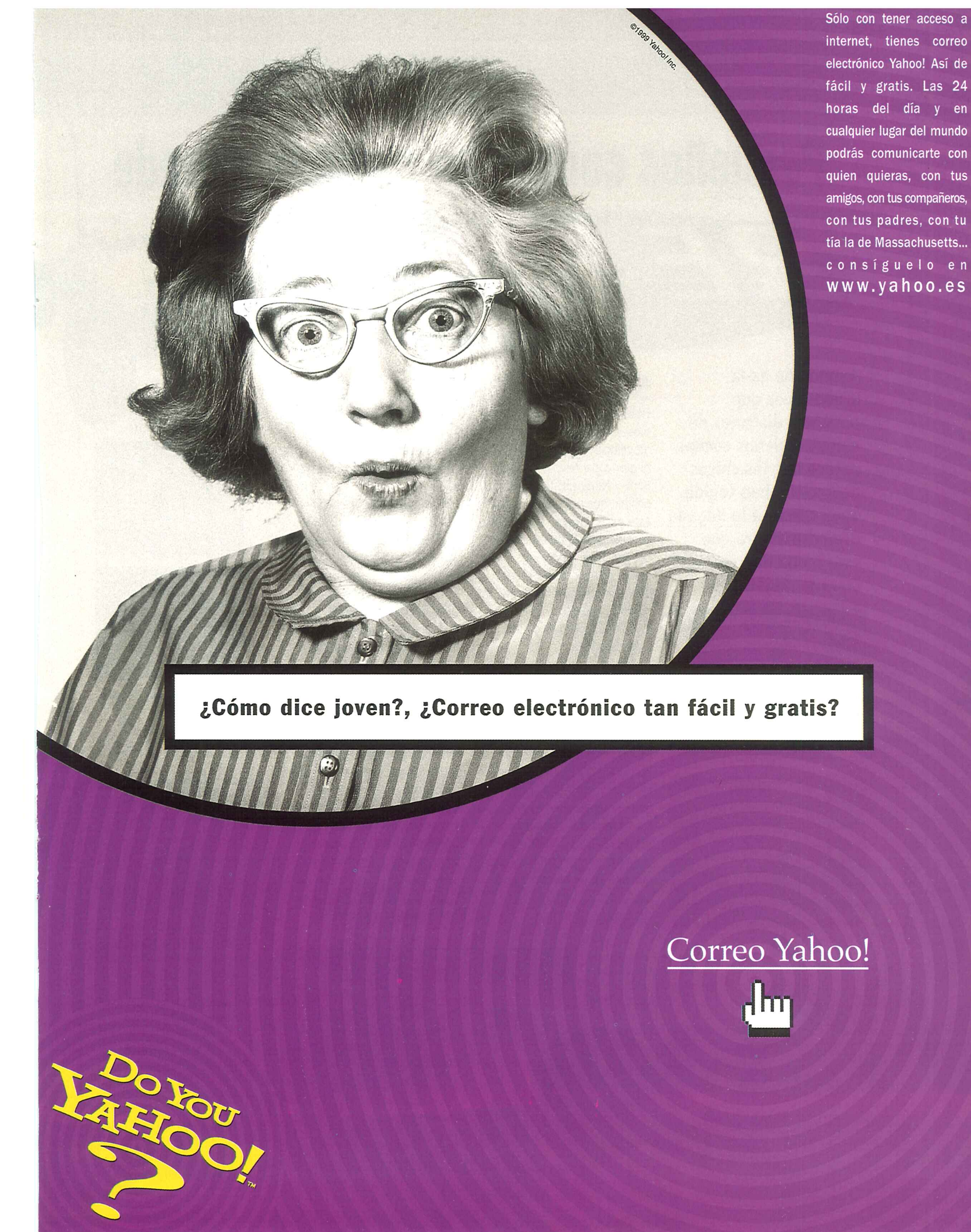
La sencillez de los controles nos facilita las carreras y los pases por muchos jugadores que tengamos en pantalla. Eso, por supuesto, si conocemos las reglas.

Gráficos:	90
Sonido:	84
Jugabilidad:	83
Diversión:	79

Opinión:

El realismo de los partidos, el gran número de opciones y la enorme espectacularidad de su apartado gráfico hacen que «NFL QBC» se convierta en un juego imprescindible... si te gusta el fútbol americano. Si no es así, puede que este simulador te resulte algo complejo y lento. Y, además, está en un perfecto inglés.

Valoración 82



©1999 Yahoo! Inc.
Sólo con tener acceso a internet, tienes correo electrónico Yahoo! Así de fácil y gratis. Las 24 horas del día y en cualquier lugar del mundo podrás comunicarte con quien quieras, con tus amigos, con tus compañeros, con tus padres, con tu tía la de Massachusetts...
consíguelo en
www.yahoo.es
¿Cómo dice joven?, ¿Correo electrónico tan fácil y gratis?
Correo Yahoo!
Do You Yahoo!?™

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Pequeños coches en consola grande



Aunque no es la primera vez que podemos disfrutar de estos pequeños coches, parece que los chicos de Acclaim han tenido que esperar a la llegada Dreamcast para que este juego de velocidad diera lo mejor de sí.





Si hacéis un poco de memoria, o repasáis las Hobby Consolas de hace unos meses, recordaréis un arcade de velocidad que pasó sin pena ni gloria por las consolas de Sony y Nintendo. Lo que es posible que no sepáis es que este mismo título cosechó un considerable éxito en PC debido a sus superiores características, que incluían el doble de coches en carrera, un control mejorado y una velocidad y calidad gráfica sobresalientes.

Pues eso es exactamente lo que nos espera en la versión Dreamcast de «Re-Volt»: los mismos circuitos a escala real, un montón de items y armas especiales, un control muy cercano a la realidad de los vehículos por radiocontrol y una endiablada velocidad (que no siempre nos pone más fáciles las cosas). Todo esto acompañado por un nivel de dificultad algo elevado, pero capaz de enganchar a cualquiera, y por una larguísima vida de juego, que además de permitirnos jugar el campeonato y los diferentes modos multijugador, incluye un sencillo editor de circuitos para diseñar escenarios a nuestra medida.

Pero aquí no se acaban las sorpresas, y es que el modo multiplayer -especialmente con 4 jugadores- es el mejor que hemos podido disfrutar hasta la fecha en un juego para DC. Su velocidad, definición -pese a que la niebla hace su aparición en los circuitos más amplios-, y suavidad en el control sólo son comparables a las considerables cotas de diversión que proporciona "picarse" con unos amigos.

Ya sabes, si ibas a pedirle a los reyes ese coche teledirigido tan molón, mejor que te lo pienses dos veces, porque este GD es igualmente divertido, te permite correr en los lugares más insospechados -como el supermercado o el museo de ciencias- y con él podrás jugar con 3 amigos a la vez.

Tu propio circuito







El editor de circuitos utiliza un cómodo sistema de colocación de tramos por casillas que resulta sencillo e intuitivo.



Jugar con «Re-Volt» en solitario resulta divertido, pero jugando cuatro amigos la emoción se dispara.

Gráficos:	76
Sonido:	75
Jugabilidad:	80
Diversión:	83

Opinión:

Si bien las anteriores versiones de este juego no acabaron de convencernos, este «Re-Volt» para Dreamcast sí lo ha conseguido, gracias sobre todo a su depurado sistema de control, a su notable número de coches y a su excelente sensación de velocidad.
Una propuesta realmente original y divertida.

Valoración 80



- Tipo: **Simulador de vuelo**
- Compañía: **Crave Entertainment**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Un simulador de los "serios"



El primer representante del género de la simulación de vuelo acaba de aterrizar en Dreamcast. Un atractivo juego que requiere concentración, precisión, habilidad... y, sobre todo, buenos conocimientos de inglés.

Los simuladores de vuelo no abundan en el mundo de las consolas, ya que, exceptuando la conocida serie «Ace Combat»de PlayStation y el original «Pilot Wings» para Nintendo 64, hay poco más donde elegir. «Aerowings es», de momento, el único representante de este género para la nueva Dreamcast.

Este juego nos propone colocarnos a los mandos de 10 aviones diferentes especializados en vuelo acrobático e ir pasando por sucesivas pruebas hasta llegar a convertirnos en los jefes del escuadrón.

La idea es original, y el desarrollo del juego mezcla aspectos de simulación bastante serios (control de altitud, velocidad, motores, alerones...) con otros en los que la habilidad es lo más importante.

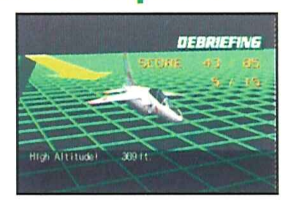
El problema principal de este juego es que está totalmente en inglés, un inconveniente que en otros títulos puede pasarse más o menos por alto, pero que en este caso concreto es un obstáculo casi insalvable para el que desconozca este idioma. La razón es que cada misión tiene unos objetivos muy determinados, como pueden ser realizar ciertas maniobras a una altitud y velocidad exactas, y si no los entendemos nos va a resultar bastante difícil conseguir realizarlos.

No obstante, aquellos que no tengan barreras idiomáticas y que gusten de una simulación seria, en la que el más mínimo error puede hacer que tengamos que repetir la misión, encontrarán en «Aerowings» un juego a su medida con el que pasarán muy buenos ratos.



Uno de los modos de juego consiste en pasar entre estos círculos azules. Al fin y al cabo, lo que se nos porpone es convertirnos en pilotos acrobáticos.

Escuela de pilotos





Además de un tutorial explicando los controles, al finalizar cada misión veremos una repetición que nos indicará lo que hemos hecho mal. Tanto lo uno como lo otro se nos cuenta en inglés.



Tendremos a nuestra disposición 10 modelos de aviones diferentes.

Gráficos:	75
Sonido:	70
Jugabilidad:	75
Diversión:	80

Opinión:

Todo aquel a quien le atraiga la idea de sentirse como un auténtico piloto de acrobacias y que domine con soltura el inglés tiene ante sí un simulador muy serio con el que se le pasarán las horas "volando".
Además, pueden jugar hasta 4 jugadores simultáneamente en perfecta formación.





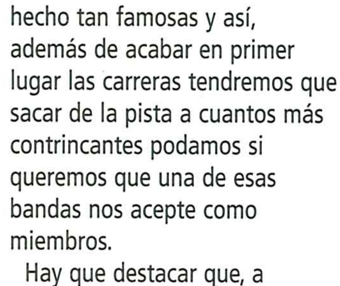


- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **10.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Matones sobre dos ruedas

ROAD RASH 64

Uno de los clásicos de la velocidad vuelve a las pantallas manteniendo la atractiva propuesta que le llevó al éxito... y también casi el mismo aspecto gráfico que mostró en las consolas de 16 bits.



Este «Road Rash 64» es un juego de carreras de motos que pertenece a ese género "heavy" en el que no basta con ganar la competición, sino que también es necesario empujar a los contrincantes, resistirse a la policía o incluso usar una porra de manera "disuasoria".

La competición recrea los enfrentamientos entre esas bandas de motoristas que las películas norteamericanas han hecho tan famosas y así, además de acabar en primer lugar las carreras tendremos que sacar de la pista a cuantos más contrincantes podamos si queremos que una de esas bandas nos acepte como miembros.

Hay que destacar que, a diferencia de otros juegos de amargo recuerdo, en éste el énfasis se pone en la conducción de motos, mientras que los enfrentamientos con los otros corredores se han entendido como un complemento a la acción.

En fin, que el juego puede resultar más o menos entretenidillo (según lo "duro" que seas), pero lo que no es de recibo es que a esta alturas alguien se atreva a mostrar unos gráficos tan precarios en una máquina como N64.

Dejando eso a un lado, la atractiva mecánica de las carreras y el modo multijugador son los dos grandes pilares sobre los que se asienta este juego, que desde luego, podía haber dado mucho más de sí.

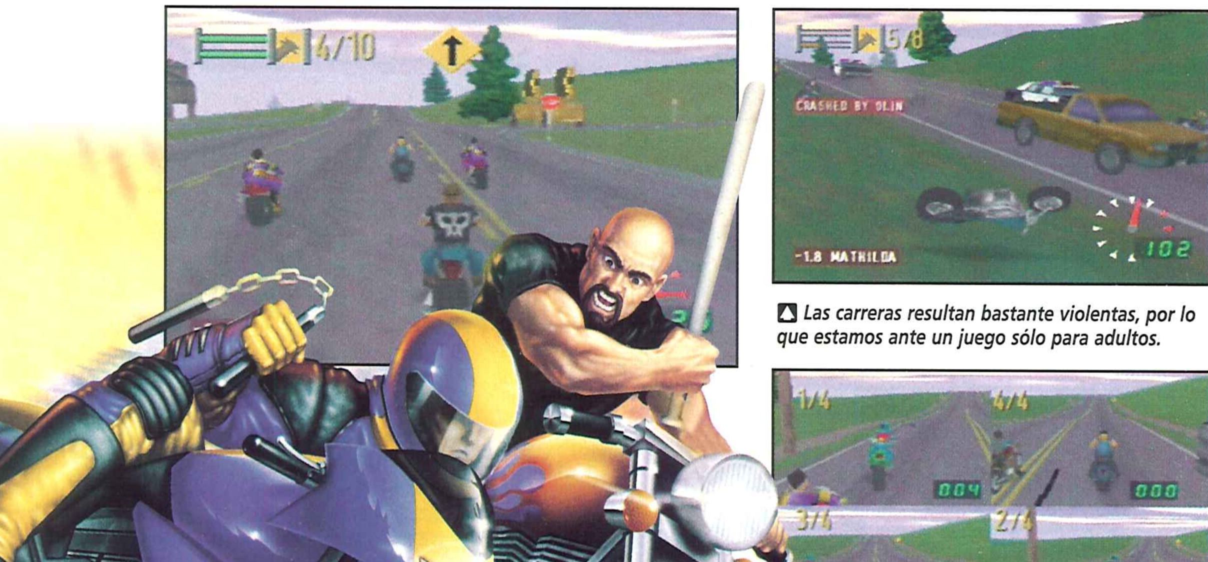








Pese a tratarse de un juego claramente arcade, la simulación motociclista está bien realizada.



Las carreras resultan bastante violentas, por lo que estamos ante un juego sólo para adultos.

El modo multijugador resulta de lo más "reñido" en este cartucho.

Gráficos:	60
Sonido:	80
Jugabilidad:	80
Diversión:	75

Opinión:
El prestigio de este juego se ha roto de un plumazo (o de un porrazo, mejor dicho). Su propuesta puede resultar divertida, sobre todo para 4 jugadores, pero colocar a estas alturas unos gráficos casi de 16 bit, no es de recibo. Por lo demás, las opciones, banda sonora y modos de juego están a la altura de lo exigible.

Valoración 68



HOY SE HA SALIDO EN UNA CURVA A MÁS DE 240 KM/H.

MAÑANA GANARÁ EL RALLY.

Voila Juegos tiene trucos y parches por si te quedas bloqueado.
Demos y noticias para que siempre te adelantes.
Opiniones y consejos cuando no sabes qué hacer.
Soluciones en tiempo real, para que no dejes de jugar.
Ni un solo minuto.

Voila Juegos. Más rápido. Más lejos. Más fuerte.

DOUBLEYOU



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Un clon de la recreativa

HYDRO THUNDER

La conversión desde el arcade a Dreamcast de este alucinante juego de carreras de lanchas fueraborda ha sido realizada con una fidelidad... ¿excesiva?

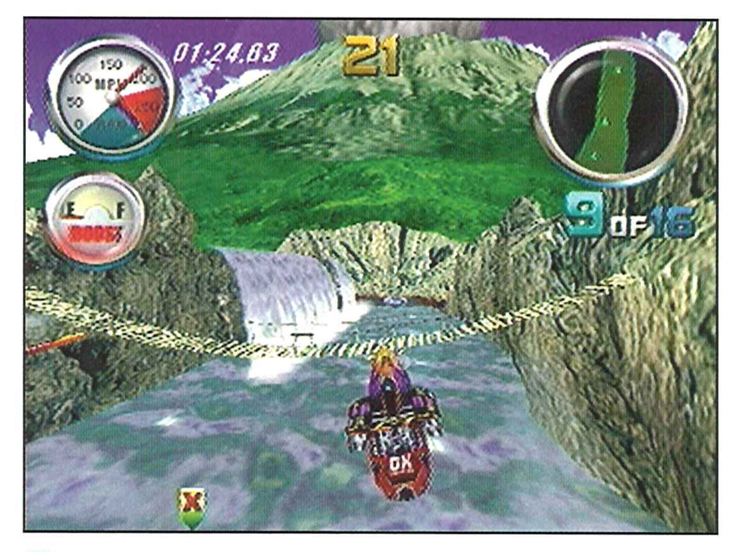


Seguramente muchos habréis visto este espectacular juego en algún salón recreativo. Se trata de un juego de carreras de lanchas fueraborda, dotado de un apartado gráfico exuberante y un control arcade muy jugable y entretenido.

Pues bien, la conversión que Midway ha realizado mantiene absolutamente intactos todos los aspectos ya vistos en la recreativa. Es decir, un excelente nivel gráfico (en el que destaca el detalladísimo diseño de lanchas y escenarios), y una fluida sensación de velocidad. No hay, además, asomo de "pop up", y los numerosos atajos, saltos y la existencia de los ítems aceleradores en los circuitos hacen muy entretenidas las carreras.

En cada una de ellas partimos en la última posición, y nuestra labor es llegar en un puesto mínimo para poder competir en el siguiente circuito, hasta un total de 13. Si queremos lograrlo, debemos tratar de no pasarnos un solo ítem acelerador, no chocarnos con nada y descubrir todos los atajos posibles.

Pero todo este compendio de virtudes queda ensombrecido al darnos cuenta de que la ausencia de cambios con respecto al arcade es total. No hay modos nuevos, ni lanchas, ni ningún circuito extra que le dé más alicientes para un usuario doméstico. Y los dos modos de juego existentes (individual y 2 jugadores), se nos antojan insuficientes tratándose de una versión para consola.



Los escenarios, ambientados en distintas localizaciones del mundo, muestran un aspecto realmente espectacular. La sensación de velocidad no es muy intensa, pero la fluidez es total.

En resumen, nos encontramos ante una conversión exacta al original, lo cual tiene aspectos positivos (gráficos brillantes, enorme jugabilidad...), y otros no tanto, como el escasísimo número de modos de juego o, simplemente, la sensación que nos produce de correr por correr.

Gráficos:	86
Sonido:	82
Jugabilidad:	84
Diversión:	78




Opinión:

Es innegable que estamos ante gran juego de velocidad y ante una conversión exacta del arcade original. Y esto tiene su atractivo. Pero a un juego para consola hay que pedirle más: hay que exigirle opciones que amplíen las posibilidades de la recreativa. Es decir, que «HydroThunder» proporciona diversión muy intensa... pero su vida es corta.





TBWA

- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **UEP Systems**
- Distribuidora: **Agetec**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Peleas con sentido del humor





Casi todo en «Rising Zan» resulta extraño. El considerable retraso sufrido desde su salida en Japón, la falta de noticias previas a su lanzamiento, y el sorprendente argumento que nos coloca como modernos samuráis en el lejano Oeste, son sólo un adelanto de las sorpresas que encierra el compacto de UEP. Y es que este "beat ´em up" tiene muy poco de convencional.

A su flojillo aspecto técnico se le une un desternillante desarrollo que alterna los niveles de avanzar y pegar con algunas diálogos y con algunas fases "machacabotones"que, a lo largo de 10 sencillos niveles, consigue mantenernos pegados a la pantalla. Y quizá eso sea lo más sorprendente, ya que, pese a correr sobre un primitivo motor gráfico -con el que el baile de polígonos resulta escandaloso- y no contar con ninguna característica destacable que lo haga único, este compacto termina hacerse cuando menos entretenido.







- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Hasbro Interactive**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Un ladrillo de juego

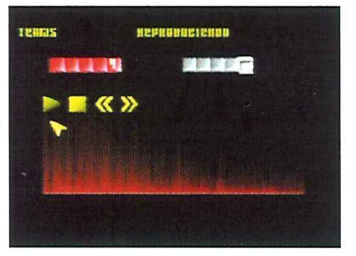


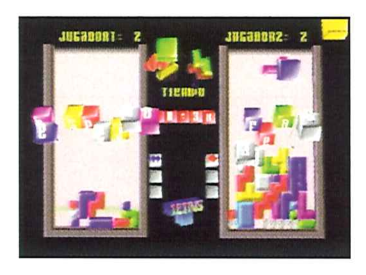
Que un «Tetris» no resulte muy innovador es normal. Sin embargo, lo que sí resulta extraño es que las fichas "bailen" una vez que se han posado, impidiendo calcular correctamente dónde caerá la siguiente. Igualmente sorprendente es que se nos permita mover y rotar cada bloque cuando ha terminado de caer, o peor aún, que se diseñen unas fichas injugables que "se funden" con las del mismo color para producir resultados inapreciables.

Vamos, que por mucho que nos permitan colocar un CD de nuestra música para escuchar durante el juego, o participar con un amigo en diferentes modalidades, esta nos parece la versión más aburrida del «Tetris» que hemos probado en PlayStation, y eso, en un puzzle con tanta solera, resulta imperdonable.

Eso sí, el juego cuenta con un detalle -de escasa importancia- a su favor, y es que los tiempos de carga son prácticamente inexistentes, algo de agradecer.











Esta versión del Tetris tiene muy poco de "Next" y se reduce a una revisión incómoda del clásico.



Tipo: **Aventura de acción**
Compañía: **Hasbro Interactive**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **8.490 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Un muñeco con recursos
Action Man





El héroe infantil por excelencia de la última hornada de "muñecos guerreros" se atreve con una sorprendente aventura de espías que, esta vez, en lugar de desarrollarse en la alfombra de tu casa, disfruta del incomparable marco de la consola de Sony.

El compacto de Hasbro es una interesante aventura de acción en que se alternan los niveles tipo «Syphon Filter» -en los que debemos eliminar a los secuaces del Dr X mientras resolvemos pequeños puzzles-, con otros en los que controlamos los vehículos más espectaculares de este famoso muñeco con una perspectiva cenital al más puro estilo «GTA». Sin embargo, ni su nivel técnico -con excepción del buen trabajo llevado a cabo con el doblaje de las voces a nuestro idioma- ni su bajo grado de dificultad, que convierte una aventura de espías en un paseo por el campo, consiguen que este atractivo planteamiento "cale" hondo en un género tan de moda últimamente.

Eso sí, a los seguidores de este superagente les encantará ver en acción a sus muñecos favoritos, acompañados de todos sus vehículos especiales, armas y "gadgets".







Los niveles de conducción se desarrollan en una ciudad con una perspectiva muy similar a «GTA».



Gráficos:	78
Sonido:	86
Jugabilidad:	75
Diversión:	76
Valoración	77

Tipo: **Arcade**
Compañía: **Cryo**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **7.490 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

Con la poción bajo mínimos
ASTÉRIX

Gérard Depardieu, Christian Clavier y Roberto Benigni son los protagonistas de carne y hueso de "Astérix y Obélix contra César", película que hace unas semanas se estrenó en nuestro país y que ha dado lugar a este juego para PlayStation.

Sin embargo, lamentablemente, la calidad de este título se encuentra muy por debajo de lo que podría esperarse de una licencia tan aprovechable.

Encarnando a Astérix o a Obélix (o a ambos en la opción para 2 jugadores), deberemos afrontar 7 únicas fases en las que nuestra labor será siempre prácticamente la misma: movernos de izquierda a derecha a lo largo de unos escenarios bonitos pero de reducidísimas dimensiones tratando de coger al vuelo los objetos que se nos lancen.

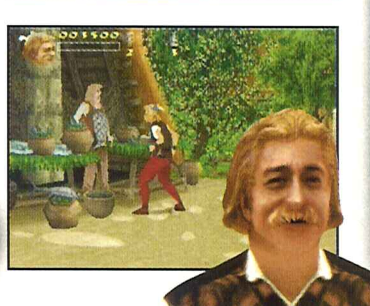
En una fase son peces, en otra rocas, en otra jabalíes... pero el objetivo siempre es procurar que los objetos no caigan al suelo.

En otras palabras, nos encontramos ante una versión moderna del clásico "Game & Watch" de los bomberos que debían recoger a los bebés que caían desde un edificio, pero con los personajes y voces de la película de Astérix.

Una auténtica pena que una licencia que ofrecía tantas posibilidades haya desembocado en un título que podrá entretener a los más pequeños durante un rato, pero poco más.









Astérix, amigo, mucho nos tememos que sigues sin tener en PlayStation un juego que te haga honor.

Gráficos:	65
Sonido:	73
Jugabilidad:	65
Diversión:	55
Valoración	60

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **UEP Systems**
- Distribuidora: **EA**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Golfea con Tiger Woods

CIBER TIGER



Utilizando el stick analógico podremos definir la potencia del golpe.



La traducción en español del juego es un tanto a su favor.

Cyber Tiger es un juego de golf que gira alrededor de la figura de Tiger Woods, ese jovencísimo jugador norteamericano que en los últimos años ha revolucionado este deporte.

La primera impresión que ofrece este juego puede resultar errónea, pues bajo su aspecto desenfadado, con unos gráficos 3D bastante alegres y jugadores caricaturescos y divertidos, se oculta un simulador de golf completo, tanto por su gran variedad de modos de juego y entrenamiento como por el elevado número de recorridos disponibles.

El sistema de control resulta bastante ingenioso, pues consiste en utilizar los sticks analógicos del pad como si fueran el palo correspondiente, moviéndolos hacia atrás y hacia delante con rapidez para simular el golpe sobre la pelota. Este sencillo sistema hace que «Cyber Tiger» sea accesible para un público más numeroso que el habitual para este tipo de juegos. Además, se han añadido una serie de detalles, como bolas especiales que dan más fuerza o más puntería al jugador, que lo alejan aún más de los aspectos más "serios" de este deporte.

Pese a todo, no conviene engañarse; si no eres un aficionado al golf te costará hacerte con el juego y es muy probable que acabes aburrido de palabras como par, boogey, handicap o tee.



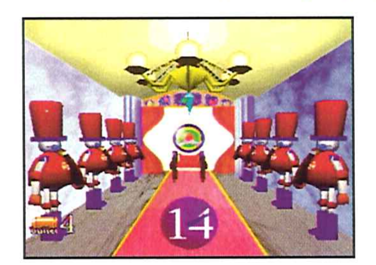
Algunas de estas pelotas añaden un elemento original al juego.



- Tipo: **Disparo**
- Compañía: **Blue Planet**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

¡¡Abran fuego!!

MIGHTY HITS





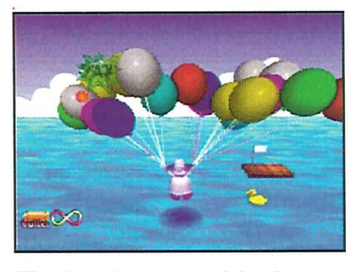
Quizás la mejor definición de «Mighty Hits» sea la de que es un juego "tipo «Point Blank»". Para los que no entiendan la referencia aclararemos que lo que tenemos que hacer es disparar contra objetos que aparecen en la pantalla y, por supuesto, acertar cuanto más mejor.

«Mighty Hits» está compuesto aproximadamente por unas 20 pruebas independientes entre sí, con temáticas totalmente distintas. En unas habrá que disparar mucho y muy deprisa, mientras que en otras, por ejemplo, sólo tendremos una bala y habrá que demostrar rapidez de reflejos. También habrá que completar puzzles, realizar ejercicios de memoria...

La característica más destacable de este juego la encontramos en sus gráficos que son totalmente en 3D. Y no se trata simplemente de disparar contra objetos con volumen, sino que los blancos se mueven hacia delante y hacia atrás, giran y se esconden tras otros objetos, añadiendo nuevos desafíos a un juego de este tipo.

Por último, aunque es posible jugar con el pad de control, no hace falta decir que la forma ideal de enfrentarse a este juego es con una pistola entre las manos.

Un título muy recomendable para quienes gusten de poner a prueba su puntería.



A base de reventar globos hay que conseguir que este señor aterrice sobre la balsa.



Con una sola bala debemos disparar a la botella apropiada.



- Tipo: **Fútbol**
- Compañía: **Bit managers**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Un auténtico "crack"

Ronaldo V-Football

La megaestrella brasileña del fútbol mundial ha apadrinado este nuevo simulador que nos llega de la mano de Infogrames y de cuya realización se ha encargado el prestigioso grupo de programación español Bit Managers.

Desde que Game Boy salió al mercado -de lo cual hace ya unos cuantos añitos...-, los usuarios de la portátil de Nintendo hemos tenido que resignarnos a no poder disfrutar de un simulador de fútbol realmente jugable.

Algunos, como el reciente «ISS 99», ya en Game Boy Color, han conseguido mejorar esta impresión, y en cierta medida han llenado el vacío hasta entonces existente.

Pero han tenido que ser (¡cómo no!) nuestros amigos catalanes de Bit Managers quienes, por fin, desarrollasen un juego de fútbol tan divertido y jugable como bueno técnicamente.

Para empezar, en el apartado de opciones el cartucho va bien servido: existen 5 modos de juego diferentes (amistoso, copa, torneos, liga y entrenamiento), 74 selecciones nacionales, 44 clubes europeos con jugadores reales, y variadas configuraciones de formación y estrategia. Vamos, que no se echa en falta de nada.

Gráficamente, estamos ante un juego más que correcto, los jugadores tienen buen tamaño y cuentan con resultonas animaciones, además de no observarse ralentizaciones en ningún momento.

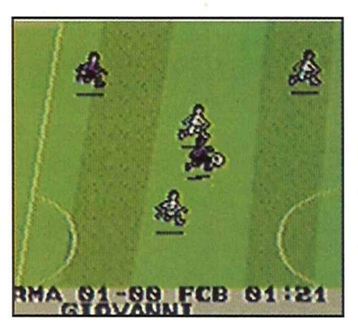
A la hora de jugar, en una primera toma de contacto da la sensación de ser un juego algo lento... El balón va pegado a los pies, y la fuerza de los pases o tiros va en función del tiempo que mantengamos pulsada la tecla correspondiente, lo que suele provocar que en bastantes ocasiones nos arrebaten el balón antes de que nos dé tiempo a soltar el botón. Sin embargo, después de algunos partidos se termina por cogerle el truco a este sistema de juego, momento en el cual es fácil quedar cautivado por la facilidad con que se suceden las jugadas y la espectacularidad de los goles.

En resumen, que por fin hemos encontrado un juego de fútbol para la portátil de Nintendo que nos ha dejado más que satisfechos, un simulador muy divertido y totalmente recomendable.

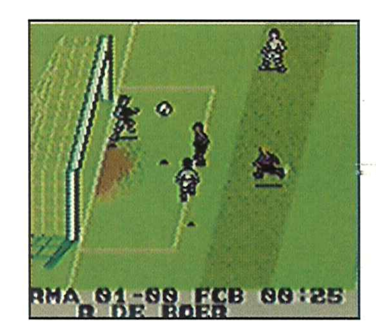
Un fuerte aplauso para los "monstruos" de Bit Managers.

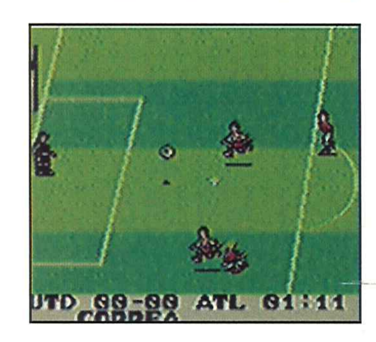


Los jugadores son reales, aunque las plantillas de los clubes no están del todo actualizadas.



Aunque cuesta un poco acostrumbrarse al control, al final se trata de un cartucho muy jugable.





Gráficos: 90
Sonido: 83
Jugabilidad: 86
Diversión: 90

Opinión:
«Ronaldo V-Football» no sólo dispone de un buen nombre: sus convincentes argumentos son un excelente nivel técnico, una jugabilidad muy depurada y un elevadísimo número de equipos, torneos y opciones. Quizás no exista un simulador de fútbol definitivo para Game Boy Color, pero este título se acerca bastante al ideal.





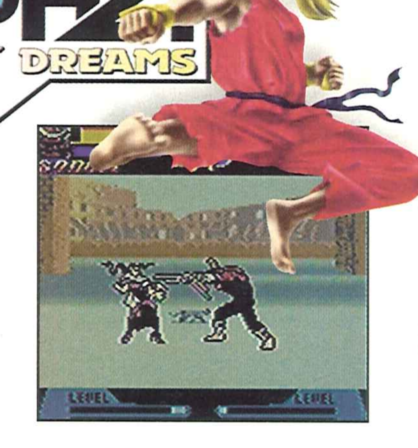
YA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 695 PTAS.

Si no encuentras esta guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9:00h. a 14:30h. o de 16:00h. a 18:30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Ver para creer

La portátil de Nintendo no deja de sorprender a propios y extraños con cada nuevo título que sale a la luz. En esta ocasión, llega hasta Game Boy Color una sensacional conversión del más aclamado juego de lucha de Capcom.



Seguramente pensaréis que una conversión de «Street Fighter Alpha» a una consola tan limitada técnicamente (es un decir) como Game Boy Color tendría que pasar irremisiblemente por un recorte en el número de luchadores, movimientos y sobre todo, de la jugabilidad.

Pues bien, quitaos esa idea de la cabeza, porque la increíble conversión que tenemos en nuestras manos no sólo mantiene la jugabilidad que siempre ha caracterizado a esta genial saga, sino que además presenta un plantel de 12 luchadores que conservan la mayoría de sus golpes y magias.

Evidentemente, para los golpes se utilizan únicamente 2 botones -uno para puñetazos y otro para patadas-, con lo que el número de variantes es menor, pero en los combates esto no supone ningún problema. Es más, el control se convierte en uno de los más sencillos de aprender y a la vez con más posibilidades que tendréis oportunidad de probar en un juego de lucha.

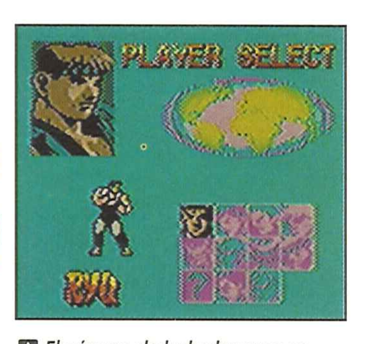
Y es que este "mini-Street Fighter" es todo un prodigio de la jugabilidad, que se ve aderezado por un estupendo aspecto gráfico en el que no existe ninguna confusión con los fondos y en el que los luchadores muestran unas buenas animaciones.

Por último, hay que mencionar que existen 2 modos de juego (arcade y entrenamiento), que son suficientes para garantizar muy buenos ratos echándonos unas peleillas, máxime teniendo en cuenta que se trata de una consola portátil.

Total, un pequeño gran juego de lucha al que hay que aplaudir la entereza con que imita a sus hermanos mayores, y al que sólo se le podría haber pedido una opción para 2 jugadores. Pero claro, tampoco se puede pedir todo...







El número de luchadores no es nada despreciable: 12. Y entre ellos encontraremos a los mitos de siempre.



Aunque, al haber sólo 2 botones, hay menos golpes, se han mantenido las magias y movimientos especiales.





Gráficos: 90
Sonido: 85
Jugabilidad: 92
Diversión: 91

Opinión:

Esta conversión, lógicamente, no es comparable a la de ninguna otra para una consola superior. Sin embargo, salvando las distancias, este título es un juego de lucha muy bueno técnicamente, muy divertido y por encima de todo, muy jugable. O lo que es lo mismo, es un auténtico «Street Fighter». Sensacional.



Ei System
COMPUTER SUPERSTORES

www.eisystem.es

¡¡Descubre lo último en Videojuegos!!

Sega Dreamcast


Sega Dreamcast
39.900


VMS
(Visual Memory Card)
4.790


Control Pad
4.790



Shadowman
8.490



Soul Calibur
8.490

Sony Playstation


Sony Playstation
19.790


Mueble PSX
Space Station
5.990



Controller Dual Shock
Varios Colores
4.190

Volante Top Drive 2
9.750

Nintendo



Nintendo 64
19.900



Donkey Kong 64
+ Memory Pack
12.790

Game Boy Color
(Varios Colores)
12.490





Pokemón
Rojo o Azul
5.990


Game Boy
Pocket
7.990

Juegos Playstation



FIFA 2000
7.490



FINAL FANTASY VII PL
3.490



FINAL FANTASY VIII
8.990



TOMB RAIDER IV
8.490



EL MAÑANA NUNCA MUERE
7.490



NO FEAR
8.490

SPYRO 2
7.790



DINO CRISIS
8.790



AMENAZA FANTASMA
7.490



RESIDENT EVIL II PL
4.290



ACE COMBAT 3
CONSULTAR

TARZAN
7.790




GRAN TURISMO 2
CONSULTAR

NBA LIVE 2000
7.490

PRECIOS IVA INCLUIDO Y PODRAN VARIAR SIN PREVIO AVISO

MADRID
- FRAY LUIS DE LEON 11
- GAZTAMBIDE 4
- EQUINOCCIO PARK (MAJADAHONDA)
- PARQUE ALCORCON (ALCORCON)

BARCELONA
- GELABERT 4

ZARAGOZA
- CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14

SEVILLA
- RECAREDO 39

BILBAO
- SABINO ARANA 67
- MAYOR 18-20 (LAS ARENAS)

VIGO
- BARCELONA 22

MURCIA
- PUERTA NUEVA 31

VALENCIA
- CUENCA 62

LA CORUÑA
- FERNANDEZ LATORRE 51

LLÁMANOS
902 100 302

Tipo: **Lucha**
Compañía: **THQ**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **5.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés**

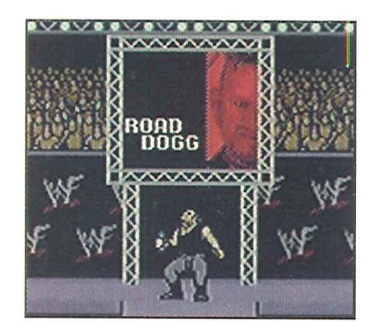
Mucho músculo y poco juego

WWF Wrestlemania 2000

Esta versión portátil de «Wrestlemanía 2000» queda muy lejos de la calidad que ofrece su homónimo de N64. Pocos luchadores, cuatro modos de juego muy similares, gráficos realizados sin gracia y sobre todo, un control realmente complicado, dan bastante poco de sí. De nada sirve que se hayan incluido biografías de los luchadores o que estos realicen unas pequeñas intros al salir al ring si luego, a la hora de realizar los golpes de wrestling, nos encontramos la mayoría de las veces a merced del contrario. Una lástima, porque las animaciones están bastante bien realizadas, pero resulta tan difícil conseguir algo más que dar puñetazos, que llega a resultar desesperante.

Además, los luchadores sólo pueden mirar a derecha o izquierda, por lo que los combates se ven limitados a una lucha frontal cuando el ring ofrece más posibilidades.

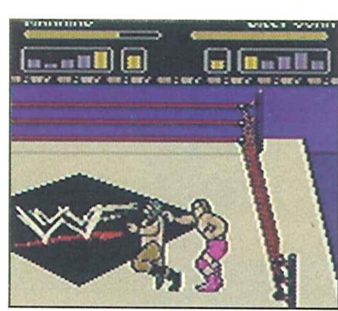
Un juego que sólo atraerá a los fanáticos de la lucha.



Cada luchador realizará sus típicas "payasadas" antes de saltar al ring.



Una de las opciones del cartucho consiste en leer las biografías de cada uno de los luchadores junto a su foto.


El principal problema de este juego es la poca precisión que ofrece a la hora de realizar los golpes.



Gráficos:	60
Sonido:	61
Jugabilidad:	55
Diversión:	58

Valoración 59

Tipo: **Shoot'em up**
Compañía: **Taito**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **5.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés**

El regreso de las "moscas"

Space Invaders

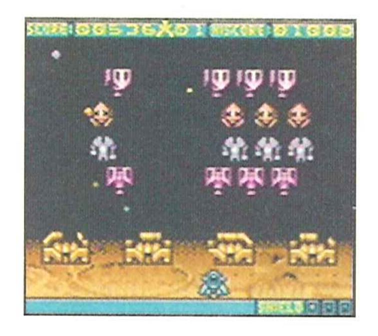




El "shooter" espacial por excelencia -con perdón de «Galaga»- protagoniza un espectacular cambio de "look" para su entrada en la portátil a color de Nintendo. Diferentes naves a nuestra disposición, un enorme catálogo de "marcianitos" -que conservan los característicos movimientos de lado a lado de la pantalla-, enormes enemigos de final de fase y, por primera vez, un escenario en movimiento, son un marco insuperable para el retorno de este auténtico pionero de los juegos de naves.

Pero lo más importante se ha mantenido intacto, y es que si hay algo que caracteriza a «Space Invaders» son sus interminables niveles plagados de hordas alienígenas, y la tremenda diversión que proporciona acabar con estas naves.

Parece que la portátil de Nintendo está recuperando para su catálogo los títulos más adictivos de la historia, y las populares "moscas" no podían quedarse sin su particular versión. Todo un acierto.




Este versión incorpora diferentes tipos de naves y enormes enemigos finales como novedad.



Gráficos:	70
Sonido:	65
Jugabilidad:	90
Diversión:	89

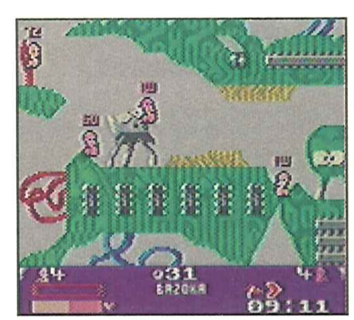
Valoración 85

- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Guerra de gusanos







Esta nueva versión del clásico título original de PC mantiene el mismo sistema de juego de mecánica sencilla pero de resultados enormemente adictivos, consistente en una lucha entre equipos de gusanos sobre un mapeado generado por la máquina.

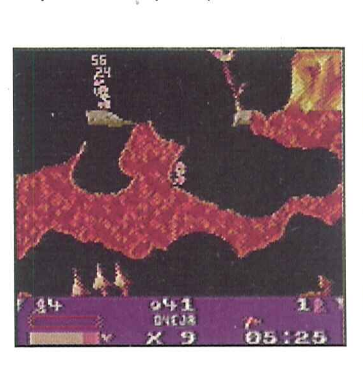
Nuestra labor será bombardear a los contrarios por turnos, tratando de acertarles desde nuestra posición midiendo la fuerza y la dirección del tiro.

Lo mejor que se puede decir de la versión para GB Color de «Worms Armaggedon» es que sigue siendo tan jugable como las que ya han aparecido para PlayStation y Nintendo 64, y que el reducidísimo tamaño en pantalla de los gusanitos (ya de por sí pequeños) no es impedimento para pasarlo en grande con estos simpáticos personajillos. Además, se mantienen las diferentes armas ya vistas en las otras versiones.

No es un juego espectacular técnicamente, pero un título tan divertido como éste tampoco ha necesitado hacer alardes de técnica para enganchar a grandes y pequeños.



Con equipos de entre 1 y 4 gusanos deberemos bombardear a los enemigos. Sencillo pero divertidísimo.





- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

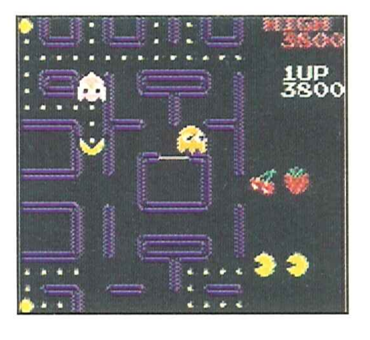
Jugando con un trozo de historia

PAC-MAN

Parece que no hay mejor modo de celebrar el vigésimo aniversario de la pelota amarilla más famosa de los videojuegos, que retomar a este personaje y disfrutar del entrañable "comecocos" de toda la vida en la portátil de Nintendo.

Para la ocasión, además del modo de juego clásico, los chicos de Namco se han sacado de la manga un nuevo puzzle -muy parecido al «Tetris»- en el que nuestra labor será colocar las piezas que vayan cayendo de la parte superior, de modo que nuestro protagonista pueda "comerse" a los fantasmas posteriormente. Además, este minijuego cuenta con diferentes modalidades, en las cuales se nos limita el número de "comecocos" o se nos colocan pruebas de dificultad creciente, por lo que llega a enganchar tanto como el juego principal.

Por lo demás, el cartucho sigue contando con un interminable número de niveles y, de nuevo, sus mayores bazas radican en una jugabilidad endiablada y en un planteamiento muy sencillo pero que a nosotros, después de tanto tiempo, nos sigue pareciendo entretenido como pocos. Un auténtico monumento a la diversión.





Nuestro objetivo en este minijuego es formar líneas de fantasmas que podamos "comernos" cuando caiga nuestro personaje.



Además del clásico «Pac-Man», este cartucho incorpora un nuevo puzzle de desarrollo muy similar al «Tetris».



Los recomendados

PLAYSTATION

VELOCIDAD
1. Gran Turismo (Platinum)
2. Ridge Racer Type 4
3. V-Rally 2

LUCHA
1. Tekken 3
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor
3. Alien Trilogy (Platinum)

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 2 (Plat.)
3. Tomb Raider: TLR
4. Soul Reaver



Como era lógico, Lara Croft se ha vuelto a hacer un hueco entre las mejores aventuras para PlayStation.

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Alundra

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Ape Escape
3. Abe´s Exoddus

ACCIÓN
1. Driver
2. Syphon Filter
3. La Amenaza Fantasma

FÚTBOL
1. FIFA 2000
2. Esto es fútbol
3. ISS Pro '98

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. Broken Sword II



Después de mucho tiempo, una nueva aventura gráfica llega a PlayStation, y lo hace por todo lo alto.

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Populous
3. Theme Hospital

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2000
2. KO Kings 2000
3. All Star Tennis

VARIOS
1. Um Jammer Lammy
2. Bust a Move 2 (Platinum)
3. Bust a Groove

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO (Platinum)
- METAL GEAR SOLID
- QUAKE II
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- SOUL REAVER
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1. Star Wars: Racer
2. F-1 World GP (P. Choice)
3. World Driver

LUCHA
1. WWF Attitude
2. Super Smash Bros
3. Mortal Kombat 4



Mario y sus colegas han demostrado que, metidos en gresca, también saben divertirnos como nadie.

DEPORTIVOS
1. 1080° Snowboarding
2. NBA Jam 2000
3. Centre Court Tennis

SHOOT'EM UP
1. Rogue Squadron
2. Forsaken

PLATAFORMAS
1. Super Mario 64
2. Donkey Kong 64
3. Rayman 2



Donkey se estrena por fin en N64 con un plataformas "marca de la casa". Imprescindible, sin duda.

ROL
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time

ACCIÓN
1. Goldeneye (P. Choice)
2. Turok 2
3. Jet Force Gemini

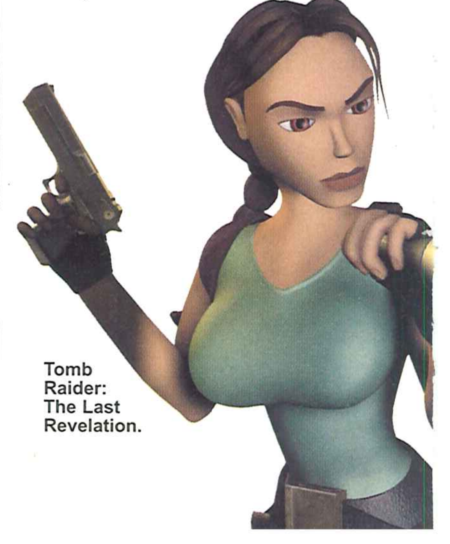
AVENTURA
1. Shadowman
2. Mission: Impossible

ESTRATEGIA
1. Command & Conquer

FÚTBOL
1. ISS '98
2. FIFA '99

VARIOS
1. Mario Party
2. The New Tetris

Imprescindibles
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- SHADOWMAN
- RAYMAN 2
- STAR WARS: EPISODIO I. RACER
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK 2



Tomb Raider: The Last Revelation.

DREAMCAST

LUCHA
1. Soul Calibur
2. Power Stone
3. Virtua Fighter 3tb

AVENTURA
1. Shadowman
2. Blue Stinger



La versión de «Shadowman» en Dreamcast es, sin duda, la mejor de las tres, y uno de los juegos más recomendables del momento para esta consola.

ACCIÓN
1. Soul Fighter
2. The House of Dead 2
3. Toy Commander

VELOCIDAD
1. Speed Devils
2. Sega Rally 2
3. Monaco GP 2

DEPORTIVOS
1. Ready 2 Rumble
2. World Wide Soccer



Por fin Dreamcast nos obsequia con un buen y divertido juego de fútbol, sino sensacional si al menos a la altura de lo exigible en esta consola.

PLATAFORMAS
1. Sonic Adventure

Imprescindibles
- BLUE STINGER
- HOUSE OF THE DEAD 2
- READY 2 RUMBLE
- SEGA RALLY 2
- SHADOWMAN
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- SOUL FIGHTER
- SPEED DEVILS

GAME BOY

VELOCIDAD
1. V-Rally '99 (Color)
2. F-1 WGP (Color)

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Conker´s Pocket Tales (Color)
3. Pokémon

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. Killer Instinct
3. King of Fighters



Los míticos luchadores callejeros vuelven a demostrar que no hay nadie que luche mejor que ellos.

ACCIÓN
1. Turok Rage Wars (Color)
2. Duke Nukem (Color)
3. Turok 2

PLATAFORMAS
1. Mario Bros DX (Color)
2. Wario Land 2 (Color)
3. Super Mario Land 3

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. ISS '99 (Color)



Quién sino el brasileño Ronaldo podría jugar mejor al fútbol en Game Boy. Muy buen trabajo de Infogrames.

DEPORTIVOS
1. All Star Tennis (Color)
2. Mario Golf (Color)

AVENTURA
1. Mission: Impossible
2. Quest for Camelot (Color)
3. Mickey´s Adventure Racing (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Game & Watch Gallery 2 (Color)
3. Pacman (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- POKÉMON
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TUROK RAGE WARS
- V-RALLY

La compra del mes

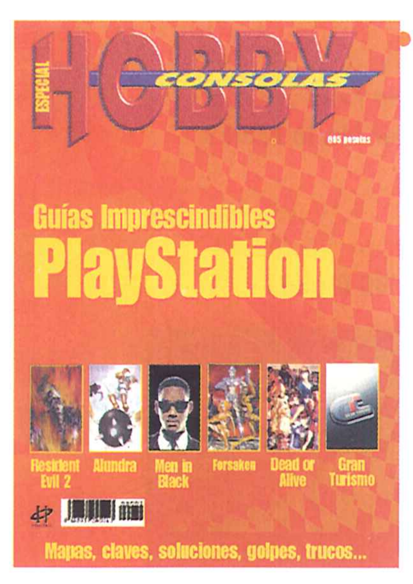
PLAYSTATION: No os quepa ninguna duda: este mes la compra imprescindible es **«Tomb Raider: The Last Revelation»**. En géneros más "especializados" tenéis **«NBA Live 2000»** en deportivos, y **«Discworld Noir»** en aventuras gráficas.

DREAMCAST: Si os gusta la aventura, **«Shadowman»** es una joya. Si lo vuestro es el fútbol, **«World Wide Soccer»** está bastante bien.

NINTENDO 64: **«Donkey Kong 64»** es uno de los juegos del año en N64. No lo debéis dejar pasar. Tampoco perdáis de vista **«Super Smash Bros»** ni **«Turok Rage Wars»**, sobre todo si os gusta jugar en compañía.

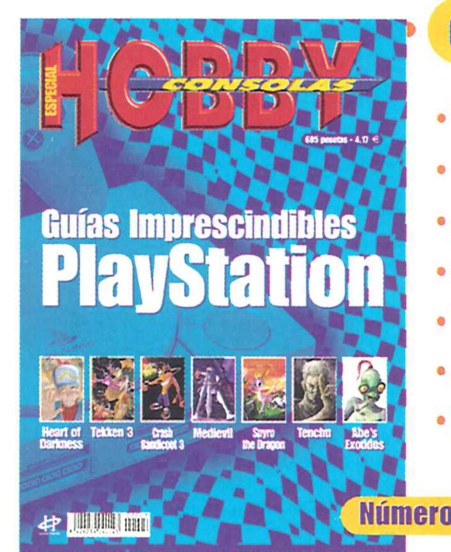
GAME BOY: Este mes llegan tres auténticos juegazos: **«Ronaldo V-Football»**, **«Street Fighter Alpha»** y **«Pacman»**. Cualquiera de los tres, cada uno en su estilo, os divertirá a tope.

Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos.



695 Ptas. • • • **Nº 2**

- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



695 Ptas. • • **Nº 3**

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- MEDIEVIL
- SPYRO THE DRAGON

Número 3 ya en tu quiosco



795 Ptas. • • • **Nº 1**

- SUPER MARIO64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- S. OF THE EMPIRE
- M. KOMBAT TRIOLOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...



795 Ptas. • • **Nº 2**

- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI´S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4 ...

Número 2 ya en tu quiosco

¡Completa tu colección!

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

ES UNA PUBLICACIÓN DE



CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Caduca __/__
Fecha y Firma



Sorteamos
3 Dreamcast, 3 PlayStation, 3 Nintendo 64, 3 Game Boy Color y 12 juegos.

Una vez más, os invitamos a elegir a los mejores del año que acaba, los "Oscars" de los videojuegos de 1999. Como siempre, ya sabéis que tenéis que marcar UN SOLO juego de las listas que os proponemos o bien escribir en el espacio inferior otro título que no hayamos incluido. También este año, y con motivo de nuestro número 100, queremos que elijáis el que, a vuestro juicio, ha sido el mejor juego en la historia de Hobby Consolas.



Bases de la votación

1º Podrán participar en esta votación todos los lectores de Hobby Consolas que envíen el cupón de participación (no valen fotocopias) a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Texeira, 8. 28020 .Madrid.
Indicando en el sobre: LOS MEJORES DEL 99

2º Sólo podran participar en la votación los sobres recibidos con fecha de matasellos entre el 28 de diciembre de 1999 y el 31 de enero del 2000.

3º Los resultados de esta votación serán publicados en un número próximo de Hobby Consolas.

4º Entre todas las cartas recibidas se elegirán doce, tres de las cuales serán premiadas con una Dreamcast, tres con una Nintendo 64, tres con una PlayStation y tres con una Game Boy Pocket Color, más el juego que haya resultado ganador para cada consola.

5º Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por el organizador: Hobby Press, S.A.

PLAYSTATION

- ❑ BICHOS.
- ❑ CRASH TEAM RACING.
- ❑ DINO CRISIS.
- ❑ DRIVER.
- ❑ FIFA 2000.
- ☒ FINAL FANTASY VIII.
- ❑ METAL GEAR SOLID.
- ❑ NBA LIVE 2000
- ❑ QUAKE II.
- ❑ RIDGE RACER 4.
- ❑ SILENT HILL.
- ❑ SOUL REAVER.
- ❑ SYPHON FILTER.
- ❑ TOMB RAIDER IV.
- ❑ V RALLY 2
- ❑ ______

NINTENDO 64

- ❑ CASTLEVANIA.
- ❑ DONKEY KONG COUNTRY 64.
- ❑ FIFA 99.
- ☒ JET FORCE GEMINI.
- ❑ MARIO PARTY.
- ❑ MONACO GP II.
- ❑ NBA JAM 2000
- ❑ QUAKE II.
- ❑ RAYMAN 2.
- ❑ ROGUE SQUADRON.
- ❑ SHADOWMAN.
- ❑ STAR WARS: RACER.
- ❑ TONIC TROUBLE.
- ❑ WORLD DRIVER.
- ❑ WWF ATTITUDE.
- ❑ ______

GAME BOY

- ❑ ALL STAR TENNIS 99.
- ❑ CONQUER POCKET TALES.
- ❑ DUKE NUKEM.
- ❑ MISSION: IMPOSSIBLE.
- ❑ NBA PRO 99
- ❑ PAPYRUS.
- ❑ POKÉMON.
- ❑ QUEST FOR CAMELOT.
- ❑ STREET FIGHTER ALPHA.
- ❑ SUPER MARIO BROS DELUXE.
- ❑ TETRIS DX.
- ☒ THE LEGEND OF ZELDA DX
- ❑ TUROK RAGE WARS.
- ❑ V RALLY 99.
- ❑ WARIO LAND II COLOR.
- ❑ ______

DREAMCAST

- ❑ BLUE STINGER.
- ❑ HOUSE OF DEAD 2.
- ❑ POWER STONE.
- ❑ READY TU RUMBLE.
- ❑ SEGA RALLY 2.
- ❑ SHADOWMAN.
- ❑ SONIC ADVENTURE.
- ☒ SOUL CALIBUR.
- ❑ SOUL FIGHTER.
- ❑ SPEED DEVILS.
- ❑ ______

MEJOR JUEGO ABSOLUTO: FINAL FANTASY VIII

MEJOR CONSOLA: PLAYSTATION

MEJOR COMPAÑÍA: SONY

MEJOR CAMPAÑA PUBLICITARIA: SEGA

MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA DE H.C.: LEGEND OF ZELDA

Nombre NACHO Apellidos PINTO CARBONELL Edad 16

Dirección C/JUAN RAMÓN JIMENEZ Nº13 Localidad PLASENCIA

Código Postal 10600 Provincia CÁCERES Teléfono 927-413728

Descarga de ADRENALINA en tus manos



SHOCK2 RACING WHEEL

- Volante para PlayStation con licencia Ferrari, compatible con Dual Shock™.
- Incorpora 2 palancas de cambio de marchas digitales como las utilizadas por Ferrari.
- 4 modos distintos de juego: Digital, Shock™ (Analog + compatible Dual Shock2) y Negcon™



SHOCK2 ANALOG CONTROLLER

- Compatible con Digital, Analog, Dual Shock y Negcon™.
- Diseño ergonómico con textura de goma.



SUPER SCART CABLE

- Cable Scart RGB para que obtengas una mejor calidad de imagen, con dos conectores RCA para conectar la consola a un amplificador o a un decodificador Dolby.
- Gracias al conector Guncon™ que incorpora, puedes conectar una pistola directamente a tu PlayStation sin necesidad de ningún adaptador.



SHOCK2 INFRARED CONTROLLER

- Gracias a un sistema de infrarrojos, no necesita cables de conexión a la consola.
- Es el único mando sin cables compatible con Digital, Shock2 (Analog + compatible Dual Shock™) y Negcon™.



RAYMAN QUADRIPACK

- Un mando analógico con tecnología Shock 2.
- Un juego Rayman Platinum.
- Una memory card de 1 Mb.
- Un bolígrafo de Rayman.



MEMORY CARD 4 MB



- Tarjeta de memoria de 4 Mb, para que no te quedes sin espacio para grabar tus partidas. 60 bloques de memoria no comprimida.





Alcampo





NO TE DEJES LLEVAR POR EL MIEDO. DEMUÉSTRANOS

DINO CRISIS™

CONCURSO

SOBREVIVIR EN UNA ISLA PLAGADA DE DINOSAURIOS NO ES FÁCIL...

¡ESTE CONCURSO SÍ LO ES!





CAPCOM

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO DINO CRISIS"

2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán TREINTA Y CINCO que serán premiadas con un lote compuesto por: Un juego Dino Crisis (psx), una Camisa y un Gorro.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Diciembre de 1999 hasta el 25 de Enero del 2000.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Enero del 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Marzo de la revista Hobby Consolas.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN INTERACTIVE y HOBBY PRESS.


QUE CONOCES AL ENEMIGO Y ¡GANA FÁNTASTICOS PREMIOS!
SORTEAMOS 35 DINO CRISIS, 35 CAMISAS Y 35 GORROS
DINO CRISIS
PlayStation
CAPCOM
¿CÓMO SE LLAMAN LOS DINOSAURIOS QUE APARECEN EN ESTAS PANTALLAS?
PISTAS: PROCOMPOSIGNATUS, APATOSAURIO, COELOPYSIS, ORDENALFABETIX, PTERANODON, CHOCOLATINUS REX, VELOCIRRAPTOR, NAUTILUS, TYRANOSAURUS REX.
1
2
3
4
CUPÓN DE PARTICIPACIÓN
NOMBRE Y APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
C.POSTAL:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
TELF.:
RESPUESTAS 1: PTERODÁCTILO 2: VELOCIRRAPTOR 3: PROCONPOSIGNATUS 4: T-REX

LOS MEJORES PERIFÉRICOS A LOS MEJORES PRECIOS

PLAYSTATION



MANDO Standard 990 Ptas.

MANDO Dual Shock 3.490 Ptas.



PISTOLA G- 45 6.490 Ptas.



EXTENSIÓN 690 Ptas.

RF-UNIT 1.290 Ptas.



RGB+ GUNCOM 990 Ptas.



MEMORY CARD 1MB 1.090 Ptas. 4MB 2.490 Ptas. 8MB 2.990 Ptas.

GAME BOY



PROTECTOR 890 Ptas.

FUNDA 2.590Ptas. GB/GBP/GBC



UNIVERSAL LINK CABLE GB/GBP/GBC 1.390 Ptas.







BAT. + ADAP. CORRIENTE GBC/GBP 2.190 Ptas.

LUZ Y LUPA GBC 940 Ptas.



GBP/GBC AC/DC 990 Ptas.

NINTENDO 64



RUMBLE PACK N64 1.990 Ptas.



TARJETA MEMORIA 1MB 1.090 Ptas.



CABLE EXTENSION 690 Ptas.

Distribuido por Aplisoft & IDED
Rambla Can Mora, 15. e-mail: apl@jet.es Tel.: 93 589 54 44- Fax 93 589 49 69 08190 Sant Cugat - Barcelona

IMAGINA EL SONIC EN UNA PORTÁTIL...

AGUA AZUL



AZUL



ANTRACITA



TRANSPARENTE



PIEDRA AZUL



PLATEADA



13.990 Ptas.

- CPU de 16 bits
- Más de 40 horas de juego
- Dimensiones: 128 X 79 X 30 mm.
- 146 colores, pixel pitch: 0,3 X 0,3 mm.
- Compatible con la Dreamcast de Sega

Más de 100 títulos nuevos cada año. Todos compatibles (color y blanco y negro)





- The king of Fighters R-2
- Samuray Shodonw 2
- Fatal Fury-First Contact
- Neo Cherry Master
- Metal Slug-First Mission
- Neo Turf Masters
- Pac Man
- Neo Mystery Bonus
- Neo Dragon´s Wild
- Pocket Tennis Color
- Neo Geo Cup´98 Plus Color
- Puzzle Boble Mini
- Crush Roller
- Dark Arms Beast Busters
- Puyo Pop Puzzle
- SNK VS Capcom
- Magical Drop
- Sonic by Sega

Infórmate en tu tienda favorita. Sólo en grandes superficies y centros especializados.









TONY HAWK'S SKATEBOARDING

LOS MEJORES MOVIMIENTOS:
Para realizar los mejores y más espectaculares saltos sobre el monopatín es imprescindible elevar la barra 'Special' al máximo. La manera más sencilla es activar este truco. Comienza un circuito, presiona START para pausar y pulsa X, TRIÁNGULO, CÍRCULO, ABAJO, ARRIBA, DCHA mientras presionas L1. Notarás que el menú tiembla. Bueno, eso es que el truco ha funcionado.



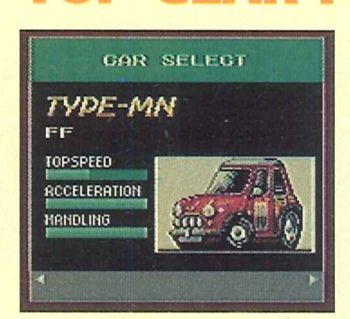
EHRGEIZ

CAMBIA DE COLOR:
Ya sabemos que esto no sirve para mucho, pero no nos puedes negar que siempre es bueno un cambio. Para hacer que el color de tus personajes cambie presiona ARRIBA en la pantalla de selección. Bueno, en realidad el efecto de este truco no es sólo el cambio de color, sino que también conseguirás un cambio completo de vestuario.





TOP GEAR POCKET





SÓLO DOS PASSWORDS:
Seguro que te parecen pocos, pero cuando los pruebes y te des cuenta de las ventajas que implican no pensarás lo mismo. Ve a la pantalla de passwords desde "Option" y pulsa:
YQX-%Z para tener todos los coches y tramos y
YQX+%Y para conseguir los coches Type-AR y Type-MN

MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER





OPCIONES EXTRA:
Existe una manera muy sencilla de conseguir más opciones de las que aparecen por defecto en este CD. En la pantalla del menú principal, ilumina la palabra "Options" y pulsa R1, CÍRCULO, IZQ., TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.
El nuevo menú aparecerá de inmediato.

DESTREGA

PERSONAJES SECRETOS:
Si estás esperando una combinación milagrosa para activar este truco, lo sentimos, pero no lo tenemos.
Por ahora sólo podemos decirte que para acceder a nuevos personajes debes escoger uno y completar con él el juego. Vuelve después a la pantalla de selección de luchador y, al seleccionar el mismo que antes, podrás disfrutar del nuevo personaje.





THE NEW TETRIS

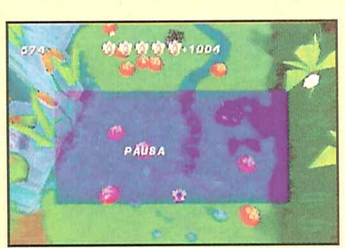




SÓLO PARA EXPERTOS:
Si te consideras un experto en el manejo de los bloques, y te aburres porque crees no es suficientemente difícil para ti, sólo tienes que usar como nombre "2fast4u" en la pantalla de acceso al juego. Incluso en el modo más fácil, los bloques sentirán la llamada de la gravedad, la velocidad de caída aumentará más rápidamente y te aseguramos que, cuando avances de nivel, no tendrás tiempo para aburrirte.

CENTIPEDE

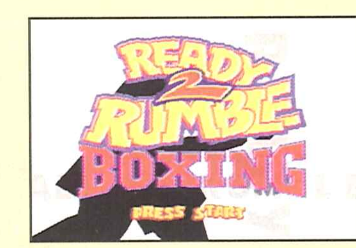




VIDAS EXTRAS:
No podemos negar que este es uno de los mejores trucos, porque como habrás visto, la ayuda solo consiste en darte 'más oportunidades' para completar las fases. Con este truco lo tendrás más fácil todavía, porque activándolo, podrás tener todas las vidas que quieras, o lo que es lo mismo, ser invencible. Comienza una partida y pausa el juego. Presióna L1, L1, L2, L1 y vuelve a pulsar START. Ahora pausa otra vez y presiona DCHA. Cada vez que lo pulses aumentarás una vida. Nosotros hemos llegado hasta mil, imagínate, seguro que te aburres de jugar antes de que te maten.

READY 2 RUMBLE

CLASES BONCE, PLATA, ORO Y CAMPEONATO:
Para acceder al luchador de la categoría Bronce (Kemo Claw) en el modo Arcade, entra primero en el modo Campeonato y pon como nombre BRONZE. Después retrocede hasta la pantalla del título y cuando entres en el modo Arcade encontrarás al personaje. Si quieres obtener el de la categoria Plata, pon como nombre SILVER (Bruce Blade), y si prefieres el oro, introduce GOLD (Nat Daddy). Si optas por la clase Campeonato, escribe CHAMP (Damien Black). Por cierto, que al seleccionar una categoría alta, aparecerán también los luchadores de las anteriores categorias.





LA RECUPERACIÓN:
Para un boxeador, recuperarse de un golpe que le ha mandado atontado al suelo es difícil. Pero en este juego, reponerse de un buen puñetazo es más sencillo de lo que parece, ya que sólo debes presionar el mando direccional cuando estés en el suelo hasta que recuperes al máximo tu barra de energía. Recuerda que cuanto más rápido lo hagas, menos posibilidades habrá de que pierdas el combate.



TRUCOS A LA CARTA

ANTONIO FRANCISCO RODRÍGUEZ (ALMERÍA)
*¡Hola amigos de Hobby Consolas! Mi nombre es Antonio. Lo primero es felicitaros por vuestra magnífica revista, ¡me tiene enganchado! Lo segundo es referente al juego de PlayStation **Medievil**. Quisiera que me indicaseis como conseguir el Talismán Embrujado, que está en la Colina del Cementerio. No soy capaz de abrir las rejas para obtener el Talismán e invocar a la brujas. Esperando vuestra respuesta, un saludo de vuestro colega Antonio.*
Lo primero que debes hacer es encontrar la Porra que está escondida en un cofre rodeado de zombies en la mitad del sendero que tiene un mosaico con un Dragón. Después, encuentra una hoguera que se haya en la biblioteca para poder prender la Porra. Ahora quema la paja que hay en la zona central de las verjas y se abrirá.

ÁLVARO GAMO
*Hola, me llamo Álvaro y quería saber la manera de entrar en los menús secretos del juego **Mortal Kombat Trilogy** de la maravillosa Nintendo 64. Muchas gracias.*
En la pantalla "For nini generations MK..." presiona (muy rápido) C-Izquierda, C-Arriba, C-Derecha, C-Abajo y los botones A, B, B, B, A, A para poder acceder al menú de trucos; o presiona C-Izquierda, C-Arriba, C-Derecha, C-Abajo y L, R, R, R, L, L para aumentar el número de opciones.

JULEN ALVAREZ (LA RIOJA)
*Hola amigos de Hobby Consolas, antes de nada felicitaros por la maravilla de revista que habéis conseguido hacer. Bueno, voy al grano. Tengo el maravilloso juego **Resident Evil 2**. Me he pasado el juego con Leon y ahora estoy con Claire. Tengo dos piedras y un trozo de una azul. Ya las he colocado pero no se donde está la otra mitad. ¿Me podríais decir donde la puedo encontrar?*
En tu segunda visita a la comisaría, sube al ático y utiliza la manivela para abrirte paso. Sube y activa la máquina (después de ponerla la rueda dentada) y se abrirá la compuerta que oculta la segunda mitad de la piedra azul.

PABLO MORALES
*¡Hola! me llamo Pablo y soy de Granada. ¿Me podéis dar un truco para el juego **Ultimate Mortal Kombat 3** de Mega Drive?*
Para tener acceso a las nuevas opciones "Cheats", "Secrets" y "Killer Codes" pulsa A, C, Arriba, B, Arriba, B, A, Abajo en la pantalla del menú principal. Si quieres jugar con Human Smoke selecciona Robo-Smoke. Después pulsa Izquierda y, sin soltarlo, presiona Puñetazo Alto, Puñetazo Bajo, Patada Alta, Patada Baja, todo hasta que comience el combate.

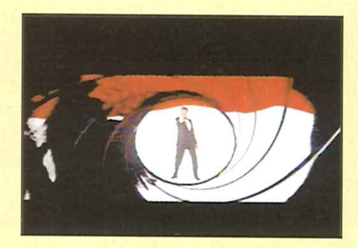
ALBERTO GÓMEZ RIZO (SEVILLA)
*Hola, me llamo Alberto. Ante todo felicitaros por vuestra magnífica revista. Estoy atascado en la zona B3 de **Dino Crisis**. No consigo descifrar el password de la puerta DDK 'M' que lleva al puerto. Os agradecería mucho que me lo dierais. Gracias.*
Hombre, no faltaba más. Avanzar desde donde estás es tan sencillo como poner la contraseña WATERWAY. Ánimo, vas bien.

IVÁN CÁMARA (MADRID)
*Hola a todos. Me he comprado hace poco una Nintendo 64 y varios juegos: **V-Rally 99**, **Mario 64**, **Iggy's Reckin' Balls** y el maravilloso **Zelda**. ¿Me podríais dar trucos para todos? Muchas gracias por*

TOMORROW NEVER DIES









¡Menuda lista! Seguro que hace muchos que no ves tantos trucos juntos para el mismo juego. También a nosotros nos ha sorprendido, sobre todo al tratarse de lo mejor de lo mejor. Todos se introducen en la pantalla de pausa, y sabrás si es correcto por que volverás automáticamente al juego.

TODAS LAS ARMAS:
Pulsa SELECT, SELECT, CÍRCULO, CÍRCULO, L1, L1, R1, R1. Sólo vas a encontrar un truco mejor que este en esta lista (al menos a nuestro modo de ver): el de invencibilidad.

50 BOTIQUINES:
Para los que gustan de ser previsores. Presiona SELECT, SELECT, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, SELECT.

DEBUG MODE:
Presiona SELECT, SELECT, CÍRCULO, CÍRCULO, L2, R2, L2. Es interesante, pero un poco incómodo para jugar. La combinación para desactivarlo es SELECT, SELECT, CÍRCULO, CÍRCULO, R2, L2, R2.

MÍNIMA ENERGÍA:
Pulsa SELECT, SELECT, CÍRCULO, CÍRCULO, ABAJO, ABAJO, ARRIBA. No creemos que nadie quiera utilizarlo, pero...

MÁXIMA ENERGÍA:
Este truco seguro que sí; pulsa SELECT, SELECT, CÍRCULO, CÍRCULO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO.

INVENCIBILIDAD:
¿Para qué vas a preocuparte por los enemigos si puedes usar este truco? La combinación es SELECT, SELECT, CÍRCULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO.

HUD TOGGLE:
Con este truco no podrás cambiar de arma, ni seleccionar ningún objeto; para complicar un poquito las cosas. Pulsa SELECT, SELECT, CÍRCULO, CÍRCULO, IZQ., DCHA., SELECT.

UN POCO RARO:
Cuando actives este código no podrás ver todo lo que hay a tu alrededor, pero lo que si que te decimos es que es curioso. Pulsa SELECT, SELECT, CÍRCULO, CÍRCULO, SELECT, SELECT, CÍRCULO, CÍRCULO,

MOVER LA CÁMARA:
Activando este truco podrás mover la cámara (007 permanecerá quieto) pero no se te olvide repetirlo para desactivarlo o no podrás seguir jugando. Las teclas son SELECT, SELECT, CÍRCULO, CÍRCULO, R2, R2.

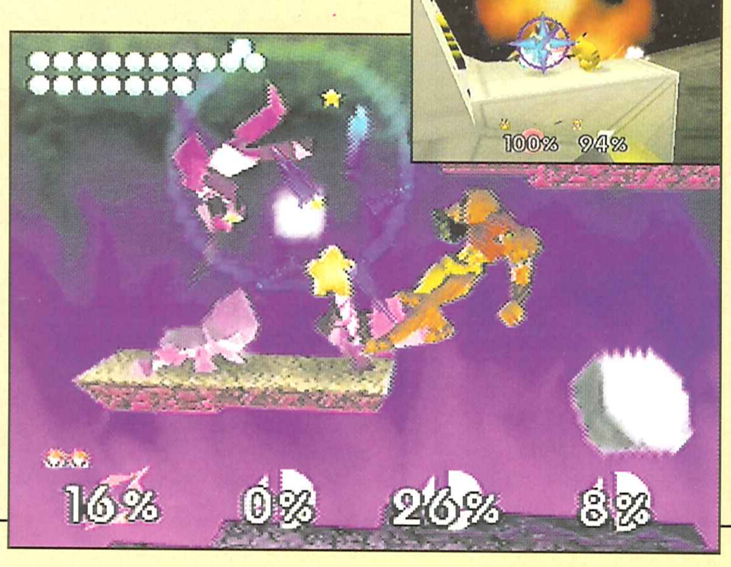


MISIÓN CUMPLIDA:
Desde luego, no nos negarás que es la mejor manera de olvidarte de ese nivel que tantos dolores de cabeza está causando, pero le quita aliciente al juego. Actívalo pulsando SELECT, SELECT, CÍRCULO, CÍRCULO, SELECT, CÍRCULO y automáticamente concluirás la misión.



SUPER SMASH BROS

DE DISTINTO COLOR:
Ya sabemos que estos trucos no son para lanzar cohetes, pero sin duda llenan de color (o por lo menos lo cambian) tus juegos. Si al seleccionar un personaje pulsas además uno de los botones C, notarás cambios en su manera de vestir, y podrás seleccionar el color que creas que le sienta mejor.



GEX 3: DEEP COVER GECKO

INVENCIBILIDAD:
El truco preferido por todos está ahora a tu alcance. Comienza una partida y presiona START para pausar el juego. Presiona L2 y, sin soltarlo, pulsa ABAJO, ARRIBA, IZQ., IZQ., TRIÁNGULO, DCHA., ABAJO. Escucharás un pequeño sonido si el truco ha funcionado, aunque es muy difícil que puedas fallar.

RE-VOLT





TODO:
¿Estas cansado de no poder escoger ese coche que te mueres de ganas por probar? Pues sigue leyendo y toma buena nota. Para tener a tu alcance desde el principio todos los circuitos y los coches introduce como password B, A, Z, Z, B, L, A, C. Es sencillo y da muy buenos resultados.

DEMOLITION RACER







TODO:
Sí, como lo lees: todas las opciones que al principio aparecen cerradas (coches, modos de juego y pistas), con este truco estarán al alcance de tu mano. Para activarlo ve a la pantalla del menú principal y pulsa X, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, CÍRCULO, CÍRCULO. No te preocupes si saltas de un menú a otro, porque es lo normal. Lo importante es volver a terminar tu excursión en el menú principal. Pero bueno, a los que no les gusta mucho utilizar trucos (¡hay que estar locos!) siempre les queda la opción de vencer en todos los circuitos. Nosotros preferimos usarlo.

TRUCOS A LA CARTA

Adelantado. Hasta pronto.
Como tenemos que respetar las reglas (sólo un truco por carta), aquí tienes un truco para el *V-Rally 99*: ve a la pantalla de presentación y pulsa L+R, Izquierda-C, Derecha-C, L+R y Start. Ahora presiona Z y, sin soltarlo, pulsa repetidamente L hasta que aparezca un nuevo menú que contiene todas las trampas del juego.

BEATRIZ GÓMEZ (LA CORUÑA)
Hola, me llamo Bea y soy una apasionada de la Play y de Lara. Hace poco compré por fin la tercera parte de su aventura pero no se que hacer, os explico. Estoy en la Ciudad perdida de Tinnos y, después de pasar por muchos sitios distintos, llego a una habitación en la que tengo que pulsar botones con dibujos, pero no entiendo muy bien lo que tengo que hacer. ¿Sabrías explicarmelo? Gracias
Simplemente tienes que pensar cuáles son las relaciones naturales entre esos dibujos, y así debes pulsar: El Buey y la Ola, el Pájaro y el Pez, y el Pájaro y la Hoja.

GABRIEL CASERO (CÓRDOBA)
*Hola, espero que podáis ayudarme. Me he enterado de que en el juego **Dixie Kong** de Super Nintendo se puede conseguir más del 100%. ¿Me podéis decir cómo? Gracias.*
Debes derrotar al Barón K. Roolenstein por segunda vez. De este modo conseguirás la última moneda del juego. Ve al taller de Funky y pídele el Gyrocopter (su último invento). Con él llegarás a liberar a los tres pájaros plátanos que te quedan. Están en K's Kache (isla superior izquierda del lago), Hill-Top Hoard (en la parte superior derecha del mapa) y en Belcha's Burrow (en la parte inferior). Cuando los hayas conseguido, ve a la cueva de Wrinkly.

EZEQUIEL (MÁLAGA)
*Hola amigos de Hobby Consolas. Os escribo esta carta para ver si podéis ayudarme en **Broken Sword I**, ya que me he quedado bloqueado en las ruinas del castillo en Irlanda. Aunque he echado el yeso en los agujeros producidos por la caída del ídolo, después no he podido cogerlo con la toalla para colocarlo en las ranuras de la puerta secreta. ¿Podéis ayudarme? Gracias.*
Efectivamente, debes coger el yeso con la toalla, pero ésta debe estar húmeda para que puedas hacerlo. Si ves que no te deja, es que la toalla está seca, por lo que tendrás que volver al sótano de la taberna para mojarla. Por cierto, que nos alegra ver que estás jugando a una aventura gráfica tan buena como ésta.

TOMB RAIDER IV

Aquí tenéis un pequeño manual de emergencia para los primeros puzzles del juego mientras os preparamos una maravillosa y completa guía del mismo para el próximo número. Pero ya sabéis: no leáis esto a menos que estéis realmente atascados...

Cómo balancearse en las lianas: Este nuevo movimiento de Lara puede darle algún quebradero de cabeza a más de uno. Para agarrarse a la liana, hay que saltar hacia ella y pulsar "acción" cuando estemos junto a ella. Hay que mantener presionado este botón o nos caeremos de la liana. Para balancearse, pulsad R2 sin soltarlo. Lo mejor para coger el máximo impulso es hacer que Lara se coloque en el punto más bajo de la liana. Después, para saltar de ella cuando tengáis el impulso adecuado, pulsad "saltar" sin dejar de presionar acción u os caeréis antes de llegar a la plataforma.



La Tumba de Set: No pierdas de vista al tipo de la antorcha o llegará un momento en el nivel en que no podrás continuar, ya que tiene que ir activando diversos mecanismos para que puedas resolver algunos puzzles. Una vez dicho esto, vamos con el puzzle más difícil de esta zona. Se trata de la habitación cuyo suelo está totalmente cubierto por mosaicos de los que sale una luz. Junto a la puerta de salida, en la pared, hay cuatro antorchas apagadas. El truco está en ir saltando de un mosaico con luz a otro (siempre desde el que estamos al siguiente más cercano) sin pisar ningún otro, ya que si lo hacemos se apagarán las antorchas que vamos encendiendo al pisar. Si logras llegar al último mosaico con las cuatro antorchas encendidas, se abrirá la puerta de salida. Si en algún momento pisas otro mosaico que no esté iluminado, tendrás que ir a una habitación anterior donde había una cuerda y tirar de ella para dejarlo todo como estaba y volver a empezar. Un consejo: mucho cuidado con el fuego al volver.

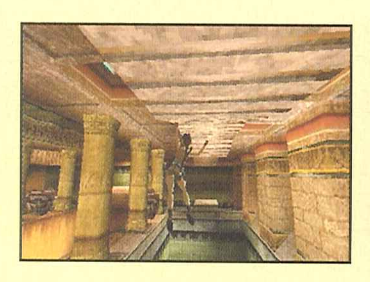


Cámaras de enterramiento: Tras coger el Símbolo de Horus, habrás llegado a una habitación con tres sarcófagos en la pared y una estatua en el centro. Pasar este puzzle es más sencillo de lo que parece: retrocede a la habitación donde has cogido el Símbolo y vuelve a la de los sarcófagos, que ahora estarán abiertos. Si te acercas a ellos saldrán las momias, lo que te complicará realizar el siguiente paso, que consiste en empujar la estatua sobre el símbolo que hay en el suelo en uno de los lados de la habitación. Si ya habías sacado a las momias, el truco para que te dejen un poco de tiempo para empujar la estatua consiste en salir de la habitación para que te sigan hasta la entrada, y volver a entrar en ella rápidamente y empujar la estatua. Ya sólo tienes que entrar por el hueco que se ha abierto en uno de los sarcófagos.

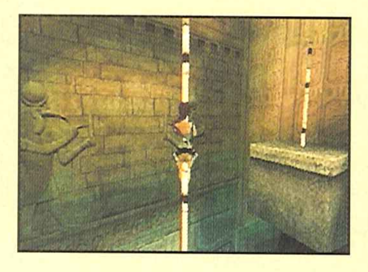


Valle de los Reyes: Tras coger las llaves del vehículo y perseguir al camión, verás que éste se ha introducido por una puerta cerrada. Sube al andamio de la izquierda y mira con la vista subjetiva la parte superior de la pared. Cerca de la puerta por la que no puedes pasar hay un interruptor. Salta para activarlo y la abrirás. No olvides continuar montado en el vehículo.

Templo de Karnak: Para pasar al otro extremo de la habitación donde está la vasija que aparece en la secuencia que ves al entrar en la sala, cuélgate de las agarraderas del techo. Al pulsar el interruptor de la pared, la vasija descenderá dejando al descubierto un agujero. Al bajar hay dos estatuas donde tienes que colocar las dos estatuillas que encontrarás entre este nivel y los dos siguientes.



Cómo saltar de una barra a otra: Otro de los nuevos movimientos de Lara, que también se las trae, y que necesitarás dominar para conseguir la segunda estatuilla. Para subir por una barra, pulsa acción y te engancharás. Al contrario que con la liana, no es necesario mantener presionado acción para permanecer agarrado a ella. Para saltar desde ahí hasta donde quieras llegar, colócate de espaldas a tu objetivo y realiza un salto hacia atrás pulsando "saltar".



Lago Sagrado: El puzzle del espejo sumergido nos trajo durante algún tiempo por la calle de la amargura. Si te fijas bien en el reflejo verás que en la habitación hay una abertura en el techo, que no puedes ver a simple vista si miras directamente hacia ella. En realidad, lo único que hay que hacer es pegarse al techo y entrar por ella, ya que los programadores han colocado – con muy mala idea – una textura encima, pero no hay más complicación una vez que te fijas bien. Ya puedes respirar tranquilo y coger aire para lo que te espera después...





SERVICIO URGENTE DEL HOBBY 363 DÍAS AL AÑO DE 10 A 22 ININTERRUMPIDO **ESTACIÓN DE CHAMARTÍN**

Trucos

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER



Todos los amantes de este juego (que no son pocos) estaban esperando estos trucos con nerviosismo. Ya han llegado, y seguro que os sirven para sacaros de más de un apuro. Todos los códigos que vienen a continuación se introducen con el juego pausado. Además debes pulsar L1 o R1 mientras los realizas.

- Todos los poderes:
ABAJO, ARRIBA, DCHA., DCHA., CÍRCULO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO.
- Proyectiles de fuerza:
IZQ., DCHA., CÍRCULO, IZQ., DCHA., IZQ.
- Grabado de fuego:
ARRIBA, ARRIBA, DCHA., ARRIBA, TRIÁNGULO, L2, DCHA.
- Grabado de Fuerza:
ABAJO, IZQ., TRIÁNGULO, ABAJO, ARRIBA
- Grabado del sonido:
DCHA., DCHA., ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO.
- Grabado de la piedra:
ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DCHA., DCHA..
- Granado de la luz:
IZQ., CÍRCULO, IZQ., DCHA., DCHA., ARRIBA, ARRIBA, IZQ.
- Grabado del agua:
ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA, ABAJO, DCHA.
- Para elevar la energía:
IZQ., CÍRCULO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO.
- Soul Reaver:
ABAJO, TRIÁNGULO, L2, DCHA., DCHA, ABAJO, ABAJO, IZQ., TRIÁNGULO, ABAJO, DCHA.
- Magia al máximo:
TRIÁNGULO, DCHA., ABAJO, DCHA., ARRIBA, TRIÁNGULO, IZQ.
- Fire Reaver:
TRIÁNGULO, DCHA, ABAJO, CÍRCULO, ARRIBA.
- Soul Reaver de Kain:
X, CÍRCULO, DCHA., TRIÁNGULO, IZQ., IZQ., DCHA., ARRIBA
- Soul Reaver del aire:
X, DCHA., ARRIBA, ARRIBA, TRIÁNGULO, IZQ., IZQ., DCHA., ARRIBA
- Aumentar el nivel de energía:
DCHA., X, IZQ., TRIÁNGULO, ARRIBA, ABAJO.





CROC 2



VIDAS INFINITAS:
¡Que sí, que es verdad! Nosotros no podíamos engañarte con algo tan importante como los trucos, sobre todo sin son para juegos como este. Conseguir realizar este sueño es más sencillo de lo que parece. Lo primero que tienes que hacer es esperar a que aparezca la pantalla del título. Ahora presiona CÍRCULO, ABAJO, IZQ., ARRIBA, DCHA., TRIÁNGULO, ABAJO mientras pulsas L1. Hazlo rápidamente. Ahora comienza a jugar y verás como lo imposible se ha hecho realidad.

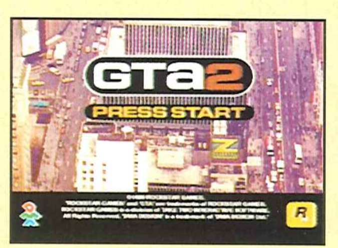


MENÚ DE TRUCOS:
Bueno, si el otro truco te ha parecido bueno, combinado con este ya no podrás pedir nada más (quizá más tiempo a tus padres para que te dejen seguir jugando). Para llegar a este menú, ve a la pantalla del menú principal, presiona L1 y pulsa TRIÁNGULO, IZQ., IZQ., DCHA., CUADRADO, ARRIBA, ARRIBA, IZQ., CÍRCULO. Verás que en la parte superior de la pantalla aparecen las palabras "Cheat Menú" avisándote de que la combinación ha funcionado. Para acceder a él, comienza una partida y pulsa a la vez L2 + R2 (pero sin pulsar Start para pausar) y el nuevo menú aparecerá ante ti.



GRAND THEF AUTO 2

DINERO FÁCIL:
Bueno, es fácil, pero lento. Se trata de que entres en un taxi y recojas a gente. Cada persona te dará 5$. Hombre, ya se sabe, un grano no hace granero pero...



VARIOS CÓDIGOS:
Los trucos que vienen a continuación se introducen como nombre en la pantalla donde seleccionas el nivel. Son sencillos y efectivos, ya verás.
1.000.000 de puntos: BIGSCORE
500.000$: MUCHCAH
Todas las armas: NAVARONE
Sin coordenadas: WUGGLES
Selección de nivel: ITSALLUP
Energía ilimitada: LIVELONG
Con ellos no te aseguras ser el mejor pero, desde luego, lo tienes bastante más fácil.






CONCURSO
UEFA
STRIKER
¡DISFRUTA
EL DEPORTE...
DISFRUTA
EL FÚTBOL!
Responde correctamente a las preguntas y gana:
1. ¿Con qué nombre aparece en el juego el Real Madrid?
a. Blancos de Madrid
b. Peseteros.
c. La Quinta del Buitre.
2. ¿Qué equipos se incluyen en el juego?
a. Selecciones y clubs europeos.
b. Selecciones de todo el mundo.
c. La 2ª división de Corea del Norte.
3. ¿Qué tipo de competiciones ofrece el juego?
a. Ligas y Torneos.
b. Ligas y carreras de chapas.
c. Torneos veraniegos.
¡SORTEAMOS:
5 JUEGOS PSX,
5 JUEGOS DC,
10 IMPERMEABLES,
20 CAMISETAS Y
20 GORRAS!!
Bases del concurso
1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO UEFA STRIKER"
2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán VEINTE que serán premiadas con una Gorra y una Camiseta. Seguidamente se extraerán otras CINCO cartas que ganarán un Juego UEFA STRIKER para Psx y un Impermeable. Finalmente otras CINCO cartas ganarán un Juego UEFA STRIKER para DreamCast y un Impermeable.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Diciembre de 1999 hasta el 25 de Enero del 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Enero del 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Marzo de la revista Hobby Consolas.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: INFOGRAMES y HOBBY PRESS
NOMBRE / APELLIDOS:
DIRECCIÓN:
LOCALIDAD:
PROVINCIA:
C.POSTAL:
TELF:
RESPUESTAS: 1.___ 2.___ 3.___
ELIJE TU JUEGO: PSX ☐ - DREAMCAST ☐
CUPÓN
" ©UEFA logo and name are trademarks of UEFA (Union Europeenne de Football As... No reproduction of these trademarks may take place without the prior written permission of UEFA. All rights reserved."
" ®Rage Software Games Limited 1999. All rights reserved." PlayStation is registered ... Entertainment Inc. Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
PlayStation
Rage Software plc
Dreamcast
INFOGRAMES ESPAÑA



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN
TLF: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com



Únete al CLUB DABLO









*Todos los precios incluyen el I.V.A.
* Ofertas válidas hasta fin de existencias
*Precios válidos salvo error tipográfico.

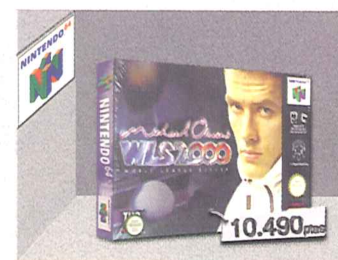


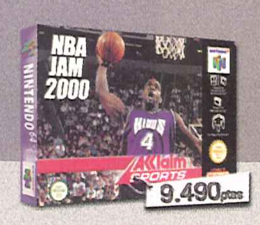


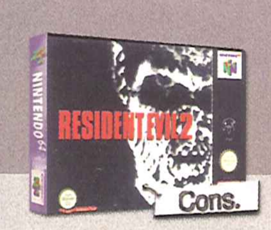












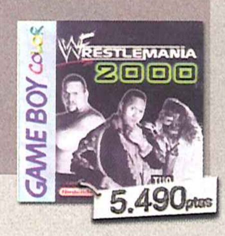












Envio de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



Gastos de Envío: Península:750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas. GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

VENTAS EN CD - ROM

ALICANTE	965986325	ALICANTE	Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo
ALICANTE	966662323	ELCHE	Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA	937883556	TERRASSA	Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO	944734715	SANTUTXU	Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ	956768946	LA LÍNEA	Clavel, 43
CARTAGENA	968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL	926506604	TOMELLOSO	Pintor López Torres, 19
GIRONA	972506605	FIGUERAS	Sant Pau, 54 Bajo
GRANADA	958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN	953744411	BAEZA	Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO	941221008	LOGROÑO	Huesca, 36
GUADALAJARA	949264609	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA	952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA	952507686	Velez Málaga AXARQUÍA	Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA	952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA	952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA	952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA	952474574	FUENGIROLA	Avda. de Mijas, 38 Lc.1
PAMPLONA	948172074	PAMPLONA	Sancho Ramírez, 15
SEVILLA	954386802	SEVILLA	Plz. San Antonio de Pádua, 7
VALENCIA	962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

NUEVA APERTURA

Promoción Válida hasta final de existencias
Precios Válidos salvo error tipográfico



19.900ptas
PROMOCIÓN REGALO CAMISETAS
8.490ptas
10.990ptas
SORTEO
COCHES
TELEDIRIGIDOS
PlayStation
PlayStation
PlayStation
Cons.
7.490ptas
3.990ptas
8.490ptas
7.490ptas
7.490ptas
PlayStation
PlayStation
PlayStation
7.490ptas
8.490ptas
8.490ptas
7.490ptas
7.490ptas
7.490ptas
PlayStation
PlayStation
PlayStation
8.490ptas
8.490ptas
Cons.
9.490ptas
7.490ptas
8.490ptas
PlayStation
PlayStation
PlayStation
Consultar
9.490ptas
8.490ptas
8.490ptas
8.490ptas
7.490ptas
Dreamcast
Dreamcast
Dreamcast
8.490ptas
8.490ptas
8.490ptas
8.490ptas
Consultar
8.490ptas
Dreamcast
Dreamcast
Dreamcast
8.490ptas
8.490ptas
8.490ptas
8.490ptas
8.490ptas
8.490ptas

El retorno de la centella



Tras unas merecidas vacaciones, el puercoespín más supersónico de Sega ha regresado con las pilas cargadas para volver a hacer frente al maligno Dr. Robotnik. En estas páginas te ofrecemos un amplio surtido de los mejores trucos, capaces de contrarrestar los diabólicos planes de este cruel científico.

PERSONAJES Y ATAQUES ESPECIALES

• SONIC THE HEDGEHOG (1)
El puercoespín azul de Sega ha incorporado algunas variantes en los ataques que tan buen resultado le dieron en sus anteriores enfrentamientos con el Dr. Robotnik.
Velocidad de la luz: Una vez que hayas recogido las zapatillas que permiten alcanzar la velocidad de la luz, nuestro personaje tendrá una nueva habilidad que le permitirá correr por cualquier camino que tenga anillos suspendidos en el aire. Esta habilidad te será de gran ayuda para evitar caer al vacío.
Luz antigua: Este nuevo item se combina con la velocidad de la luz, y además de permitirnos correr por las lineas de anillos, también nos ofrece la posibilidad de destruir a los enemigos que se interpongan en nuestro camino.

• MILES " TAILS " PROWER (2)
Es el inseparable amigo de Sonic, y gracias a las dos colas especiales que posee es capaz de volar. También está capacitado para surcar los cielos a los mandos de su avioneta.
Ataque rápido: Sólo podrás tener acceso a esta nueva habilidad si has cogido la insignia del ritmo. Este poderoso ataque te permite destruir a los enemigos de una forma rápida y continua.



2

• KNUCKLES THE ECHIDNA (3)
Este personaje hará todo lo que esté en sus manos con tal de conseguir las deseadas esmeraldas Chaos. Es un buen amigo de Sonic y dispone de una gran astucia para desorientar a sus más cercanos compañeros.
Cavar: Una vez que tengas las garras de pala en tu poder, localiza un lugar con tierra o hierba. Pulsa B o X y A al mismo tiempo para sacar a la superficie items ocultos en las profundidades del terreno.
Luz de ataque: Cuando cojas los guantes de lucha estarás en disposición de hacer este nuevo ataque. Mantén pulsado el botón de ataque hasta que aparezca una luz que envolverá a Knuckles, este es el momento de soltar el botón y disfrutar de como nuestro personaje machaca a los enemigos que le rodean.



4

• AMY ROSE (4)
Este bello puercoespín va siempre acompañado de su potente martillo. Es la prometida de Sonic y en algunas ocasiones le meterá en problemas.
Martillo giratorio: Esta arma tan poderosa te permitirá hacer un giro devastador contra tus enemigos. Lo único que debes hacer es coger la pluma guerrera y pulsar B o X mientras giras la palanca analógica.

• BIG THE CAT (5)
Este gato con botas vive junto a su inseparable rana en el interior del frondoso bosque. Sus afición es la pesca, pero también le encanta disfrutar de la tranquilidad que le proporciona el paisaje que le rodea.
Flotar: Cuando hayas encontrado y recogido el cinturón de seguridad, nuestro personaje felino flotará en el agua. Si mantienes pulsado el botón A, Big the Cat se sumergirá en el agua.



5



6

• E -102 GAMMA (6)
Este androide ha sido diseñado por el Dr. Robotnik para hacer frente a Sonic y a sus amigos. La maldad que oculta en su interior no es comparable a la de su creador y por lo tanto no resulta ser un personaje muy temido.
Suspensión en el aire: Con el propulsor en su poder, nuestro androide podrá volar durante unos segundos.Pulsando el botón A, el propulsor se activará y se desactivará para que puedas hacer uso de él cuando lo creas oportuno.
Láser mejorado: Este nuevo item dotará a nuestro androide de un láser más potente. Te permitirá destruir a los obstáculos y a los enemigos con una gran facilidad.



1



3

MINI-JUEGOS

• Ataque Aéreo 1 y 2 (7): En esta adictiva batalla aérea tu cometido es disparar contra las avionetas que custodian la nave de Eggman. También deberás evitar los repentinos ataques que te lanzarán las defensas de la nave. La dificultad de este mini-juego no es muy elevada, así que no te planteará demasiados problemas.


7


8


9

• Circuito luminoso (8): Una vez que te hayas hecho con uno de los coches, pulsa el botón A para acelerar a fondo. Con la ayuda de los gatillos podrás hacer unos giros más bruscos. Ten en cuenta que la velocidad del coche aumentará a medida que vayas recogiendo los anillos que te encuentres en el trazado.

• Montaña Nevada (9): Este mini-juego te ofrece la posibilidad de demostrar tus dotes en el Snowboard. Subido a una tabla de Snow tendrás que esquivar los bloques de hielo que aparecerán durante el recorrido. El uso del botón A será muy efectivo para saltar los desniveles que encontrarás en el terreno.

• Montaña de Arena (10): Este descenso es similar al anterior pero con una dificultad más elevada. Encontrarás un mayor número de obstáculos y checkpoints que te ayudarán a coger más velocidad durante el recorrido.


10


11

• Carreras Chao: Elige a tu mascota Chao y compite contra el resto en una carrera sin precedentes. Durante la carrera deberás animar a tu pequeño Chao en todo momento para evitar que baje su rendimiento.

• Golpea a Sonic (11): Este mini-juego sólo está disponible si eliges a Amy, ya que es necesario el uso del martillo. Cuando los muñecos salgan de los agujeros propinales un martillazo para recibir bonificaciones.


12

• Pinball (12): Para poder disfrutar de este divertido mini-juego deberás ir al casino y entrar en las puertas que conducen a la sala de juegos. Hay dos clases diferentes de pinball, pero ambos te darán cuantiosas bonificaciones.

• Pesca: Este mini-juego únicamente lo encontrarás si juegas con Big the Cat, ya que es el único personaje que puede usar la caña de pescar. Mantén pulsados los botones X o B para elegir el lugar donde quieres lanzar el anzuelo, y usa la palanca analógica para soltar o recoger el hilo de la caña.

GUÍA DE JEFES


13

• CHAOS 0: Para poder acabar con este ser transparente tendrás que lanzar ataques manteniendo la distancia.
Deberás aprovechar el momento en que el jefe se queda estático para atacarle (13).
Si por lo contrario observas que empieza a saltar, esto significará que el jefe lanzará potentes ataques contra nuestro personaje.

• EGG HORNET: Cuando veas que los misiles se dirigen hacia tu posición, muévete con suma rapidez para conseguir esquivarlos.
Su punto débil lo encontrarás cuando la nave se estrelle en el terreno (14), momento que debes aprovechar para atacarle sin contemplaciones.


14


15

¿Sencillo, no?

• CHAOS 4: Este nuevo jefe no te pondrá las cosas fáciles, pero siguiendo estos consejos no te ofrecerá demasiada resistencia: Tienes que ir saltando por las hojas de la charca hasta que el jefe salga a la superficie (15), aprovecha esta nueva situación del jefe para golpearle.

• EGG CARRIER: Para derrotar a este coloso deberás disparar contra el motor principal de la nave. Extrema las precauciones, ya que sus ataques provocan una considerable disminución de vida.

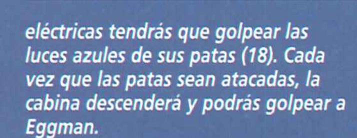
• CHAOS 6: La dinámica que debes seguir para destruir a este nuevo jefe es la siguiente: Coge los objetos que lanza el Dr. Robotnik desde su nave y aprovecha el momento en que el jefe abre la boca (16) para hacerle tragar uno de estos objetos. Ahora lo único que te queda por hacer es atacar al jefe cuando se convierta en hielo.


16

• EGG VIPER: Este jefe es lo más parecido a un dragón acorazado y para colmo está pilotado por el incombustible doctor Robotnik. Tu primer objetivo es correr por la pasarela metálica para esquivar los láseres. Después de este primer ataque, Eggman cambiará su táctica.
El dragón se abrirá (17) y deberás saltar por las tres luces verdes para acertarle. Continúa dandole golpes certeros hasta que empiece a poner en práctica una nueva táctica. Esta consistirá en lanzar dos discos volares hacia nuestro personaje, súbete en uno de los discos y golpea la cabina para noquearle.


17

• EGG WALKER: Este gigante de cuatro patas te volverá loco hasta que encuentres sus puntos débiles. Pues bien, la forma de acabar con este jefe es la siguiente: Colócate debajo y cuando haya disparado las ondas eléctricas tendrás que golpear las luces azules de sus patas (18). Cada vez que las patas sean atacadas, la cabina descenderá y podrás golpear a Eggman.


18

• ZERO: Este robot es una pesadilla constante para Amy, para destruir a este jefe deberás empujarlo hacia las zonas electrificadas del escenario (19). Una vez que esté paralizado, el objetivo es atacar al interior de la cápsula.

• E-101 BETA: Este androide es el hermano del E-102 y no soportará durante mucho tiempo tus ataques. Lo único que debes hacer es moverte con rapidez y utilizar el láser para destruirle.


19



HUEVOS CHAO: LOCALIZACIÓN

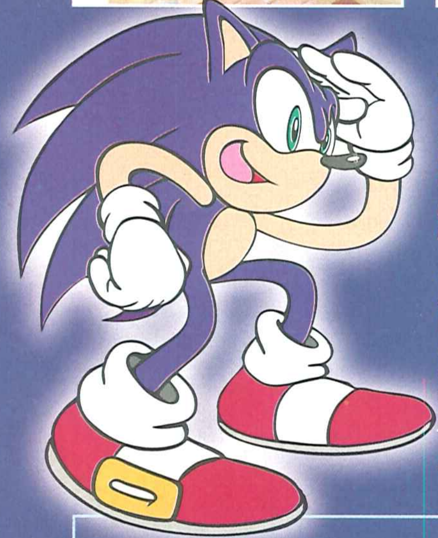

20


21

• HUEVO DE ORO: Para conseguir este huevo Chao debes seguir estos pasos: Dirígete a Station Square y localiza una piedra que encontrarás sobre el césped. Lleva la piedra a la tienda de antigüedades y haz un intercambio (20) por el huevo dorado.

• HUEVO DE PLATA: Dirige tus pasos hacia el lago de Mystic Ruins y empuja una roca rectangular (21) para localizar el huevo de plata.

• HUEVO OSCURO: En la planta baja de la nave de Eggman encontrarás tres puertas. Toma el camino de la derecha y dentro de la prisión debes saltar sobre el segundo botón, que abrirá la celda donde está escondido el huevo oscuro.



JARDINES CHAO

Dentro del extenso mundo donde se mueven Sonic y compañía encontrarás varios jardines donde habitan los Chao, unas pequeñas mascotas que podrán crecer si las alimentas con pájaros u otros animales.

• STATION SQUARE: Este primer jardín lo encontrarás si te diriges a hall del hotel y coges el ascensor para subir a una planta superior. En su interior encontrarás (22) a los chao recién nacidos campando a sus anchas por el jardín.


22


23

• MYSTIC RUINS: Para localizar este jardín deberás entrar en la cueva situada a la izquierda del taller de Tails. Después de descender tendrás que coger la vagoneta que te conducirá a un nuevo jardín.

• EGG CARRIER: Una vez que estés en el interior de la nave, localiza una puerta rodeada de unos botones que contienen letras. Debes saltar sobre las letras hasta formar la palabra "EGGMAN" (23). Esta nueva puerta te dará acceso a una cápsula de transporte que te llevará al exterior.

TRUCOS

• SUPER SONIC
Para poder seleccionar a este personaje lo único que debes hacer es terminar el juego con los seis personajes principales.
Una vez que los hayas conseguido, el nuevo Sonic estará disponible.

• MEGA PERSONAJES
Si quieres que todos los personajes tengan invencibilidad y más velocidad, tienes que terminar el juego con todos los personajes, incluido Supersonic.
Al volver a la pantalla de selección de personajes todos tendrán la palabra "Mega" en sus nombres.

• FONDOS DE ESCRITORIO
Este GD de Sega tiene sorpresas ocultas.
Si insertas el disco en una unidad CD-ROM de un PC y abres el directorio "Extras" tendrás acceso a un buen número de imágenes que podrás usar como fondo de escritorio.

• NUEVA VISTA EN EL CIRCUITO LUMINOSO
Una vez que estés jugando con este mini-juego tendrás la posibilidad de cambiar la vista (24). Para poder hacerlo tendrás que pulsar arriba en el mando de control.

• TABLAS DE SNOW
Este truco te permitirá cambiar el color de la tabla (25) de snow que utilizará Sonic para descender por la montaña nevada. El único requisito que debes cumplir es pulsar antes del comienzo del mini-juego el botón X si quieres que la tabla sea azul o el botón B para obtener una tabla amarilla.

• EL CLON DE KNUCKLES
Una vez que hayas terminado el juego con los seis personajes principales tendrás acceso a Super Sonic. Al comenzar una nueva partida con Super Sonic deberás ir al lago donde te encontrarás con Knuckles y con Eggman. Después de la secuencia, pulsa A+B+X+Y+ Start para reiniciar el juego. Entra en la pantalla de selección de personajes y elige a Knuckles. Al volver al lugar anterior te encontrarás con una atractiva sorpresa, habrás dos Knuckles en vez de uno. Este truco también funciona con otros personajes, pero no es tan divertido.

• PEQUEÑO SONIC CHAO
Para conseguir un Chao con un talante similar al de Sonic tendrás que alimentar a uno de estos seres con un número cercano a veinte animales (26) de color rosa (conejos, Kanguros). A partir de ese momento el pequeño Chao empezará a tener un asombroso parecido con el puercoespín azul.

• CIRCUITO LUMINOSO
Una vez completado el juego con los seis personajes, podrás competir con cualquiera de ellos en el circuito luminoso. Selecciona el personaje que desees y dirígete a Station Square. En el área de césped deberás localizar un ticket. Con el ticket en tu poder, entra en el circuito luminoso (27). Un sonido especial que te indicará que habrás desbloqueado este truco. Para competir con todos los personajes deberás repetir la operación anterior con cada uno.

• MANEJO DE TAILS
Cuando estés jugando con Sonic, verás que en algunas ocasiones Tails te empezará a seguir. Si conectas otro mando en el puerto 2 podrás jugar con Tails a la vez que el jugador 1 controla a Sonic.




24


25

26

27

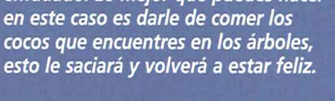
EL IDIOMA CHAO

El lenguaje que utilizan los Chao es muy peculiar, ya que estas mascotas se comunican por medio de expresiones. A continuación daremos un breve repaso a las diferentes expresiones que nos muestran su estado de ánimo :

• CORAZÓN: Cuando un Chao nos muestre un corazón (28) significará que está contento con el trato que está recibiendo. Para que los Chao crezcan más rápido deberán estar siempre animados, prueba a sacarles de paseo.

• INQUIETO: Si observas que el Chao empieza a dar vueltas es que está enfadado. Lo mejor que puedes hacer en este caso es darle de comer los cocos que encuentres en los árboles, esto le saciará y volverá a estar feliz.


28



• INTERROGACIÓN: El símbolo de interrogación aparecerá cuando nuestro Chao se encuentre indeciso (29). En el momento que quiera hacer una cosa u otra te lo hará saber.

• EXCLAMACIÓN: La exclamación tiene un significado especial. Indica que nuestro pequeño Chao está asustado por algo que ha sucedido, espera unos segundos para ver como evoluciona.

• XX EN LOS OJOS: Si ves que algún Chao tiene una X en cada ojo indicará que es infeliz o que está enfadado. Si ves que no cambia de actitud prueba a alimentarle o a sacarle de paseo.

• - - EN LOS OJOS: Cuando veas que alguno de los Chao tiene guiones en los ojos nos estará dando a entender que se encuentra en un inmejorable estado, es muy feliz.

• OJOS MEDIO CERRADOS: Que un Chao tenga los ojos medio cerrados es un claro síntoma de que está muy cansado. Esto suele pasar si le has sacado mucho tiempo de paseo, pero le dejas tranquilo se recuperará.

• SALUDANDO: Si nuestra mascota comienza a saludar con los brazos nos indicará que esta falto de cariño. La única forma de contentarlo es cogerle en brazos (30) durantes unos segundos.

• VIOLENTO: En el momento que veamos que nuestro Chao está moviendo sus brazos de forma violenta significará que tiene un ataque de ira, procura no acercarte demasiado hasta que se le haya pasado la pataleta.

29



30

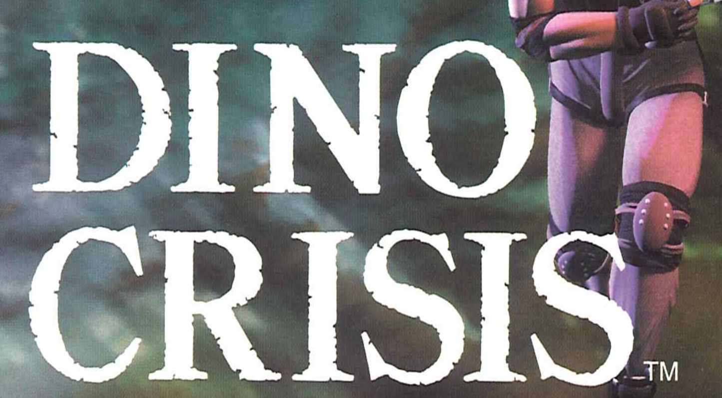
CONSEJOS SUPERSÓNICOS

1. Recoge el mayor número de anillos que encuentres dentro de este extenso mundo. Hay lugares, como el casino, donde será necesario reunir un elevado número de anillos para poder abandonarlo.
2. Cuando recibas el ataque de un enemigo, nuestro personaje perderá todos los anillos acumulados. La táctica más aconsejable para recuperarlos es pulsar los botones X o B, que harán que nuestro personaje se mueva con una mayor rapidez.
3. Siempre que te enfrentes a un jefe, procura que los movimientos de nuestros personajes sean rápidos y frecuentes.
4. Explora cada rincón de la zona en la que te encuentres, podrás encontrar items que dotarán de nuevos ataques a nuestros simpáticos personajes.
5. Es muy recomendable que nuestro personaje lleve siempre anillos encima, ten en cuenta que si recibes un ataque lo primero que perderás serán los anillos. Los anillos tienen dos funciones, dar bonificaciones y actuar como escudo antes de hacerte perder una vida.
6. Destruye las cápsulas que encontrarás al final de determinados niveles, esto te permitirá liberar a los animales que se encuentran atrapados en el interior.



Terror jurásico

Un grupo de soldados expertos en misiones de rescate se ha infiltrado, bajo órdenes del gobierno, en una base científica situada en una isla de alta seguridad. El objetivo de la misión es rescatar con vida al doctor Kirk, pero ningún miembro del grupo contaba con la inesperada presencia de seres que llevan extintos millones de años...



CONSEJOS VITALES

1. No reserves munición del lanzagranadas para el último duelo con el T-REX, ya que momentos antes del enfrentamiento final podrás coger dos paquetes de munición que te permitirán acabar con este gran dinosaurio.

2. Utiliza los botiquines cuando tu personaje se encuentre en una situación límite. Si lo que deseas es potenciar su efecto, prueba a combinarlo con otros items.

3. Ayúdate de los lásers que encontrarás en algunos pasillos para dejar atrapados a los dinosaurios. Cuando el dinosaurio esté a un lado del láser y tu personaje en el otro, le podrás disparar sin ser atacado.

4. Si cuentas con poca munición en tu inventario, te aconsejamos que evites los enfrentamientos con los dinosaurios. Ten en cuenta que algunos de estos seres necesitan un número elevado de disparos para ser abatidos.

5. Examina todos los cuerpos de los empleados de la base, algunos esconden items que te serán de gran ayuda.

1 - PARTE TRASERA DE LAS INSTALACIONES

Entra en el almacén de material y coge la llave de la zona del generador. Avanza por el pasaje que conduce a la sala del generador de reserva 1F hasta encontrar el primer puzzle (1). Tu objetivo es pulsar los botones hasta que las baterías de colores estén colocadas de izquierda a derecha en el siguiente orden : Rojo, Azul, Verde, Blanco. Una vez que lo hayas conseguido, pulsa el botón de la derecha para encender el generador. Vuelve a la parte trasera de las instalaciones y entra por la puerta que conduce al vestíbulo de la oficina. Localiza un conducto de ventilación y asciende por él. Camina hasta descender por un nuevo conducto que conduce al vestíbulo de la sala de control. Dentro de este vestíbulo, tu objetivo es entrar en la sala de control 1F donde tendrás una breve charla con Rick. Abandona esta sala y entra en la oficina de dirección. En esta nueva sala deberás recoger un disco DDK H y la llave de panel 2. Con estos objetos en tu poder, pulsa un interruptor cercano. Introduce 0426 como password para abrir la caja fuerte (2) donde encontrarás la llave de la entrada. Dirígete al vestíbulo de la oficina de dirección y entra en los vestuarios para coger el disco code H. De vuelta al pasillo, tu objetivo es desactivar el láser que bloquea el acceso a la entrada principal.


1


2

2 - ENTRADA PRINCIPAL

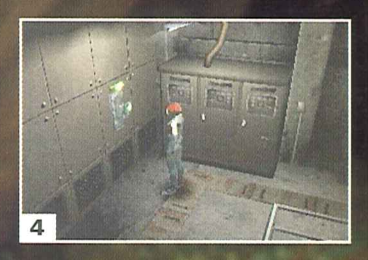
Usa la última llave que has recibido en la puerta que conduce a la parte delantera de la entrada. En esta zona exterior, tienes que coger el disco code N. Regresa a la entrada principal y sube a la segunda planta. Cuando entres en el vestíbulo 2F, tienes que usar el disco code H en el panel de una puerta (3) y teclear HEAD como password. En el interior de la sala del jefe, tienes que coger la llave de panel 1 y el disco DDK N. Localiza un cuadro de color rojo e introduce la llave de panel 1 en la ranura izquierda y la llave de panel 2 en la ranura derecha. Ahora teclea 705037 como password y coge la tarjeta llave L. De vuelta al vestíbulo, puedes entrar en el salón donde podrás abrir una caja fuerte si introduces como password 8159. Regresa a la primera planta e introduce el disco DDK N en el panel de la puerta que está situada debajo de las escaleras y teclea NEWCOMER como clave de acceso.



3

3 - VESTÍBULO DEL ASCENSOR

Dentro de esta sala encontrarás una puerta que te dará acceso a un vestíbulo que conduce a la sala de conferencias, donde deberás coger la llave del generador B1. Regresa a la parte trasera de las instalaciones y usa la llave en la verja que conduce a la sala del generador de reserva B1. El siguiente paso dentro de la sala del generador es abrir una compuerta (4) que tiene una batería roja en su interior. Ahora debes introducir la batería roja en la cristalera situada al fondo del pasillo. Una vez que la batería esté colocada junto a las demás, debes pulsar los botones para que de izquierda a derecha queden alineadas en el siguiente orden: Rojo, Azul, Verde, Blanco. Al pulsar el botón de la derecha, el generador se encenderá. Al regresar a la sala de control 1F se te presentarán dos alternativas a elegir.

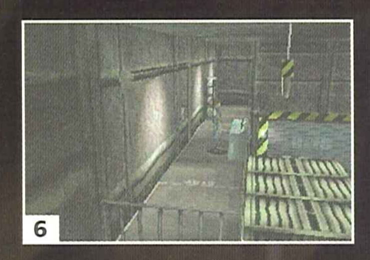

4

4 - SALA DE CONTROL

• Alternativa de Gail: Desciende por unas escaleras hasta entrar en la sala médica, donde debes coger una tarjeta ID. Entra en el vestíbulo B1 y una vez concluida la secuencia regresa al vestíbulo de la oficina de dirección. Usa la nueva tarjeta en la puerta que conduce a la sala de estrategias para coger un detector de huellas y un disco code E. Regresa al vestíbulo del ascensor y usa el detector de huellas en el cuerpo sin vida. Ahora debes dirigir tus pasos hacia la oficina, con el fin de usar la tarjeta ID en un ordenador (5). Una vez que introduzcas 58104 como password y sobrescribas los datos, dispondrás de una nueva tarjeta ID. Ahora debes seguir los pasos de la estrategia de Rick.


5

• Alternativa de Rick: Regresa a la parte trasera de las instalaciones y entra por la verja que conduce al ascensor grande. Una vez aquí entra en la sala de control del ascensor, donde tendrás que coger un disco DDK L y un disco code L. Ahora debes dirigirte a la sala de energía del ascensor. En esta nueva sala tienes que coger la tarjeta grúa B1 y localizar seis paneles cercanos. Ten en cuenta que el panel D es el que se encuentra frente a las escaleras, y el panel A está situado enfrente del panel D. Pulsa los siguientes botones en cada panel para resolver este complejo puzzle:
1) Panel C, botón rojo. 2) Panel D, botón rojo. 3) Panel B, botón verde. 4) Panel E, botón verde. 5) Panel A, botón azul. 6) Panel F, botón azul.
Una vez completado, dirígete al ascensor grande para activar el panel que tiene una luz verde. Después de la secuencia, debes entrar por la puerta que conduce a la sala de pruebas B1, donde deberás subir unas escaleras para manipular el panel que te da acceso a la grúa. Usa la tarjeta grúa en el panel y pulsa las siguientes combinaciones para mover los

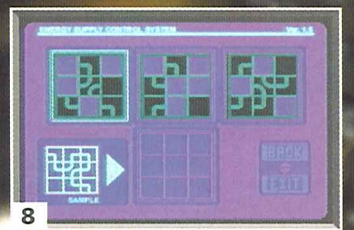

6

contenedores (6):
1) ←, hook, start
2) ←, release, start
3) ↑, hook , start
4) Exit.
(Lo que viene a continuación sólo lo debes seguir si has elegido la estrategia de Rick). Baja a la zona inferior de esta sala y avanza hasta entrar en la sala médica para coger la tarjeta ID. Ahora debes ir a la sala de estrategias para coger el detector de huellas y el disco code E. Vuelve al vestíbulo del ascensor y después de haberle tomado las huellas al cadaver, ve hacia la oficina. Usa la tarjeta ID en el ordenador e introduce 58104 como clave de acceso. Al sobrescribir los datos tendrás una nueva tarjeta ID.

5 - VESTÍBULO PRINCIPAL B1

Ahora tienes que usar la tarjeta ID en un pequeño montacargas localizado en el vestíbulo del ascensor. Introduce el disco DDK L en el panel de una puerta e introduce LABORATORY como clave. Continúa hasta llegar a la sala de ordenadores, donde deberás coger un destornillador. Abandona esta sala y entra por una nueva puerta hasta llegar a la sala de reuniones de investigación donde encontrarás un disco DDK E. Regresa a la sala de ordenadores e introduce 7248 como password en el ordenador principal. Vuelve a la sala de reuniones de investigación y entra por la puerta que conduce a la sala de experimentos con gas. Localiza un panel con tres botones. Debes pulsar los siguientes botones para neutralizar el gas (7): Azul , verde , rojo , rojo , verde , azul. Ahora podrás acceder a una nueva zona donde se encuentra un empleado que te dará el chip B1. Al examinar el cuerpo recibirás una llave pequeña. Regresa a la zona de investigación y entra en la biblioteca. Dentro de esta nueva sala debes usar el chip B1 para acceder al terminal. Al introducir 3695 como clave de


7



8

acceso, tendrás que enfrentarte a un nuevo puzzle. Pulsa: arriba, X, X, arriba, X, arriba, arriba, X. Una vez que lo hayas resuelto, introduce de nuevo la tarjeta chip B1 en el panel que tiene una luz verde para coger la tarjeta llave R. Vuelve a la sala de ordenadores y examina un monitor. Introduce la tarjeta llave R en la ranura derecha del monitor. Después de la secuencia, introduce el disco DDK E en la ranura y escribe ENERGY como palabra clave. Entra en la sala de simulación de experimentos y examina un panel cercano. Pulsa los símbolos en el siguiente orden: 1) β. 2) r, 3) α. Al volver a la sala de ordenadores, el doctor Kirk bloqueará las puertas y quedarás atrapado. Utiliza el destornillador en un panel situado en la pared y deberás resolver el puzzle para desbloquear las puertas. Verás 3 imágenes (8), que deberás mover en este orden:
1) Mueve la segunda imagen una vez a la derecha,
2) Mueve la tercera imagen una vez a la derecha.
El siguiente paso es mover las imágenes hasta que coincidan en la casilla libre en el siguiente orden:
1) tercera imagen
2) primera imagen
3) segunda imagen.
Ahora tendrás que elegir entre dos nuevas alternativas:

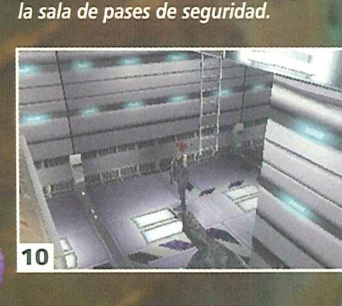
• Estrategia de Gail: Regresa a la sala de pruebas B1 para recibir la llave de la sala de comunicaciones.

• Estrategia de Rick: Vuelve a la sala de simulación de experimentos y examina el ordenador principal. Ahora deberás resolver un puzzle muy sencillo que consiste en memorizar una serie de letras. Una vez completado este mini puzzle, si entras por la escotilla detendrás al doctor Kirk. Después de la secuencia, el doctor Kirk te entregará la llave para acceder a la sala de comunicaciones.

6 - SALA DE COMUNICACIONES


9

Con esta llave en tu poder, regresa a la sala de control 1F. Examina una puerta y usa la nueva tarjeta para entrar en el ascensor. Dentro de la sala de comunicaciones, tendrás que coger la llave de la antena. Desbloquea una puerta y avanza hasta entrar en la sala de la antena. Usa la llave de la antena en una ranura (9) y vuelve al exterior.
Una vez concluido el enfrentamiento con el T-REX, deberás volver a la parte delantera de la entrada principal hasta entrar por la puerta que conduce al pasaje del helipuerto. En esta nueva zona tienes que entrar en el hangar hasta llegar al helipuerto. Después del nuevo enfrentamiento con el T-REX, entra en el ascensor de enlace Nº 2 que te conducirá al pasaje subterráneo de las instalaciones. Entra en la sala de material y coge la llave de la zona de pruebas. El próximo objetivo es esperar a que Rick repare el ascensor de enlace 1. Una vez que estés en la sala de pruebas B3, debes entrar en la sala del generador de reserva B3, para coger una batería blanca localizada en el interior de un panel. Entrégale la batería a Rick y entra en la sala de control B3 para coger la tarjeta 2 de grúa B3 y la tarjeta 1 de grúa B3. Entra en el pasaje de transporte para coger la llave de la zona de pruebas y la tarjeta 3 de grúa B3. Dentro del almacén de armas debes subir por las escaleras y usar la tarjeta grúa 1 en el panel para resolver un nuevo puzzle. Usa la grúa para mover los contenedores:
1) →, hook , start
2) ←, release , start
3) ↑, hook , start
4) release , start
5) →, ↑, hook , start
6) ↑, ↓, release , start
7) →, ↑, ↓, hook , start 8) Exit.
Localiza el cuerpo sin vida del empleado y recoge el disco DDK W (11). Regresa a la sala de pruebas B3 y usa la llave de la zona de pruebas en una puerta. Camina hasta las escaleras centrales para subir por las escaleras que conducen al pasaje de la zona de experimentos. Al entrar por la única puerta accesible, llegarás a la sala de pases de seguridad.


10



7 - SALA DE PASES DE SEGURIDAD

Lo primero que debes hacer es examinar los terminales con el mensaje Warning para desconectar la alarma. En esta sala encontrarás el chip 1 B2 que tendrás que usar en la ranura izquierda del terminal principal. Dentro de esta misma sala también encontrarás el disco DDK S. Abandona esta sala y asciende por los conductos de ventilación hasta llegar al pasaje de la sala de experimentos. Al entrar en la sala de descanso, te reencontrarás con Gail. Abandona esta sala y coge la tarjeta llave Lv. C (11) que tendrás que usar para entrar en la sala de diseño del estabilizador.

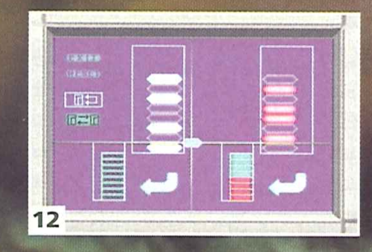
En el interior de esta sala tendrás que coger el disco code W. Regresa a la estación de descanso y usa el disco code W en el panel. Introduce WATERWAY como palabra clave.



11

8 - SALA DE DESEMBARCO

Coge el chip 2 B2 y regresa a la sala de pruebas B3. Después de la secuencia, tienes que coger de nuevo la batería blanca, vuelve a la sala del generador B3 e introduce la batería junto a las demás. Pulsa A, C, D y pulsa el botón de la derecha. Regresa a la sala de pruebas B3 y entra en el ascensor grande para recoger la tarjeta de entrada al puerto y un disco DDK D. Dirige tus pasos hacia la sala de desembarco y entra en el pasaje que conduce al puerto para coger el disco code S. Vuelve a la sala de pases de seguridad e introduce el chip 2 en la ranura derecha del terminal. Examina el terminal y teclea 0392 como clave de acceso. Te enfrentarás a un complejo puzzle que deberás resolver siguiendo estos pasos (12):
1) Desde la base del bloque azul, pulsa: X, X, X, arriba, X, arriba, X, arriba, X, X.
2) Desde la base del bloque rojo, pulsa la misma combinación que usaste en el bloque azul.
Una vez que las piezas de los bloques estén ordenadas, pulsa el botón de intercambiar y mueve las piezas del bloque azul hasta insertarlas en las ranuras libres del bloque rojo, de manera que el bloque rojo contenga las cuatro piezas azules y las cuatro piezas rojas. Una vez completado, usa el disco DDK S en el panel de una puerta cercana y teclea STABILIZER.



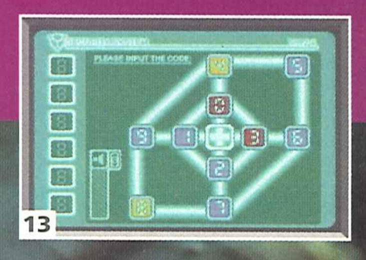
12

9 - ALMACÉN DE PIEZAS

Entra por la única puerta accesible y desconecta el láser del pasillo para entrar en una nueva sala. Dentro de la sala de experimentos del estabilizador, tienes que coger el disco code D. Regresa al almacén de piezas y usa el nuevo disco en la puerta marcada con una C e introduce DOCTORKIRK como clave de acceso. En el pasaje, tienes que usar los dos chips, el chip 2 en el primer panel y el chip 1 en el segundo panel.

10 - ZONA DE TERCERA ENERGÍA B2

Camina hasta llegar a la sala de potencia y examina el terminal. En este nuevo puzzle debes seguir los siguientes pasos:
1) Mueve la primera imagen una vez a la izquierda
2) Mueve la segunda imagen una vez a la izquierda. Ahora deben coincidir las tres imágenes en la casilla libre en el siguiente orden: segunda imagen, tercera imagen, primera imagen.
Una vez completado, regresa a la sala de control de energía y examina el terminal. Vuelve a la sala de potencia y usa el detector de huellas en el panel con la luz azul. Avanza hasta llegar al laboratorio del doctor Kirk, una vez que finalice la secuencia recibirás la llave Lv. A. Ahora tendrás que elegir entre dos estrategias.
• Estrategia de Gail: Regresa a la sala de control de tercera energía y utiliza un pequeño ascensor para bajar al nivel B3. Ahora tienes que usar el mapa y dirigirte a la zona marcada. Cuando hayas llegado al punto señalado, entra por la puerta marcada con una A. Sube por un montacargas para recoger el estabilizador y el inicializador.
• Estrategia de Rick: Si eliges esta estrategia obtendrás un disco proyecto. Dirige tus pasos hacia el almacén de piezas y entra en la puerta marcada con una A. Empuja un mueble y examina la luz azul. Usa el disco proyecto en en terminal e introduce 367204 como código (13). Ahora deberás recoger las piezas centrales 1 y 2. Vuelve a la sala de pases de seguridad y usa la tarjeta ID en el ordenador. Teclea 31415 como password y al sobrescribir los datos recibirás la tarjeta ID del doctor Kirk. Regresa a la sala de diseño del estabilizador y usa el disco proyecto en el terminal de la izquierda. Introduce 0367 para conseguir la pieza protectora 1-B. Examina un nuevo terminal y teclea 0204 como password para obtener la piezas protectoras 1-A y 2-A. Regresa a la sala de experimentos del estabilizador y examina un panel. Introduce 1281 como clave de acceso y entra en la sección A. Usa el disco proyecto en un panel para obtener la pieza protectora 2-B. Ahora tienes que usar las dos piezas centrales en un nuevo terminal. El objetivo de este mini puzzle es ensamblar las dos piezas móviles en el cilindro central. Una vez completado, recibirás el estabilizador y el inicializador.



13

11 - REGRESO A LA ZONA DE ENERGÍA

Dirígete a la sala de control de energía y examina el terminal. Regresa a la zona de tercera energía, examina el panel con una luz verde e introduce el estabilizador. Desciende a un nivel inferior por un ascensor de carga y localiza un nuevo panel con luz verde. Introduce el inicializador, examina un terminal cercano y vuelve a subir por el ascensor. Ahora debes activar el terminal principal de esta sala. Después de la secuencia, deberás ir a la biblioteca del doctor Kirk, donde Gail te entregará un receptor de señal.

TRUCOS

Aunque ya los publicamos el mes pasado, os recordamos la forma de acceder a los secretos del juego:
1) Si terminas el juego en menos de ocho horas tendrás acceso a dos nuevos trajes para Regina, los trajes modo Ejército y modo Batalla. También obtendrás un nuevo modo de juego llamado Operación Wipeout.
2) Al terminar el juego dos veces, recibirás como obsequio el traje modo antiguo.
3) Si consigues terminar el juego tres veces o has visto los tres finales, serás recompensado con munición infinita para el lanzagranadas.

LOS TRES FINALES

La alternativa que escojas en la sala de desembarco afectará al final del juego.
• Primer final: Idea de Gail (Doctor Kirk: Capturado, Gail: muerto)
Dirígete al punto marcado en el mapa. Una vez allí, Gail te hará entrega del disco secreto. Ve en dirección al pasaje que conduce al puerto y entra en el almacén del Hovercraft (14). Recoge la munición y acaba con el T-REX.
• Segundo final: Idea de Rick (Doctor Kirk: No capturado, Gail: Vivo)
Dirige tus pasos hacia el puerto y entra en el almacén del Hovercraft. Al bajar unas escaleras, Rick te entregará un tanque de energía. Regresa al puerto y usa el tanque de energía en los barriles para llenarlo de Nucleum. Entrégale el tanque de energía a Rick y recoge la munición. Regresa nuevamente al puerto para enfrentarte al T-REX.
• Tercer final: Idea de Gail (Doctor Kirk: Capturado, Gail: Vivo)
Regresa a las escaleras centrales y localiza una puerta marcada con una A, que requiere la tarjeta llave Lv A. Entra en el pasaje de transporte y usa el montacargas que conduce al helipuerto subterráneo (15). Entra en el almacén de armas especiales, situado en el pasaje de transporte, y coge la munición. Utiliza el montacargas de nuevo y prepárate para el enfrentamiento final con el T-REX.
Idea de Rick (Doctor Kirk: Capturado, Gail: Vivo)
Una vez que hayas llegado al helipuerto subterráneo, arrestarás al doctor Kirk. Recoge la munición, vuelve al montacargas y equipa el lanzagranadas para abatir al T-REX.



14



15



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS
Y ALMACEN
TLF: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

*Todos los precios incluyen el I.V.A.
* Ofertas validas hasta fin de existencias
*Precios válidos salvo error tipográfico.









ups

Envío de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



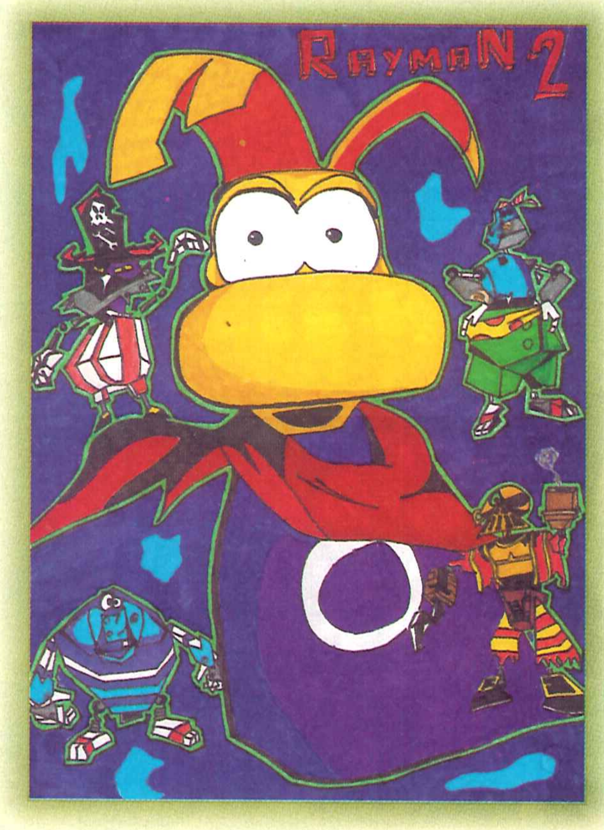






teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.

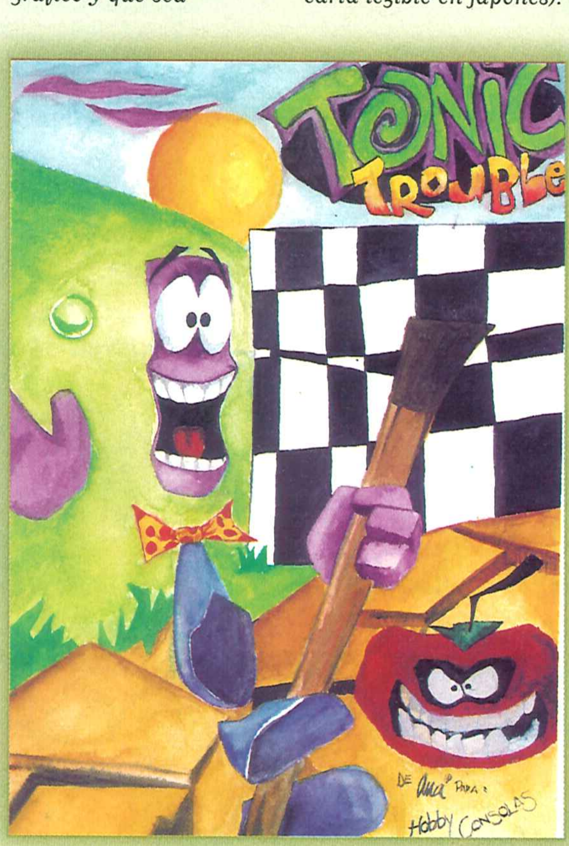


JOSE Mª DEL MORAL GARCÍA. Madrid

REVISTAS JAPONESAS

Hola Yen. Soy lector de esta revista desde el primer número (aunque decir esto parece que es la moda ultimamente) y tenía unas preguntas que te agradecería muchísimo si me las respondieras:
¿Cuál es la mejor revista japonesa sobre consolas? Cuando digo "la mejor" me refiero a que sea extensa, que tenga mucha información y que tenga abundante material gráfico y que sea multiplataforma...
Te lo voy a decir, aunque me gustaría que me demostraras que sabes japonés... la que todo el mundo toma como referencia en Japón es el Weekly Famitsu.
¿Me podrías dar la dirección para subscribirme? Y ya de paso ¿cuánto vale? (por favor, la dirección dámela en roma-ji y dime si puedo escribir la carta en inglés o tengo que calentarme la cabeza en escribir una carta legible en japonés).
Mira, lo de suscribirte lo veo un poco complicado. Si estás muy interesado, lo mejor es que la encargues a una librería o kiosco para que te la traigan cada mes. La dirección está en japonés y, como comprenderás, mi ordenador no tiene letras japonesas. Haz mejor lo que te he dicho. Si te sirve de algo te diré que la compañía que la edita es Susumu Matsushita Company.
¿Cuál es la versión del DreamKey en Pal? ¿que canales van a utilizar para que adquiramos las actualizaciones?
Vamos a ver, el Dreamkey es el disco que acompaña a Dreamcast cuando te la venden, y esa versión es Pal. En cuanto a las actualizaciones, de momento Sega no nos ha comunicado nada, pero seguro que a través de su página oficial irás encontrando todo al respecto.
¿Me podrías decir cómo puedo adquirir estos juegos en su versión inglesa?: Parasite Eve, Xenogears, Final Fantasy Tactics (aunque éste me parece que no está en inglés).
Pues tendrás que hacerte con las versiones americanas. Inténtalo en cualquier tienda de importación, seguro que te los consiguen.
¿Para cuándo estos juegos en España o en su defecto en versión inglesa?: Vandal Hearts 2, Parasite Eve II, Recopilatorios de FF (V y VI fundamentalmente), y alguno de estrategia (aunque lo dudo bastante).
El Vandal Hearts 2 llegará en breve y esperemos que el Parasite Eve II lo haga a lo largo del año. En cuanto a los FF, dudo mucho que lleguen ya oficialmente a España.
Esta es la última: ¿Final Fantasy IX será en Play, Play2 o no se sabe todavía? ¿La película de FF la podremos ver en occidente?
En Play, seguro. También hay otro proyecto para Play 2, pero no se sabe si será el X u otro totalmente distinto. La película no se estrenará hasta el 2001, y yo confió en que llegue a Occidente, a Oriente Medio y al África Negra.

Francisco Alberto Serrano Acosta



ANA Mª PAGÁN APARICIO. Zaragoza

SOBRE POKÉMON

Hola Yen, me llamo Daniel, tengo una Game Boy, una PlayStation y unas dudas que espero que me aclares.
¿Qué diferencia hay entre Pokémon Rojo y Pokémon Azul? ¿Cuál es mejor?
Pues se diferencian en 11 Pokémon que son distintos y en que los escenarios que cambian un poco. Son muy parecidos e igual de buenos.
¿Saldrá el Wild Arms 2 en España?
Sony está sacando todos los juegos de rol, así que es probable que lo haga, teniendo en cuenta que también lanzó el primero.

La fecha ya es otra historia.

¿Algún juego de rol traducido estas navidades?

Final Fantasy VIII y Jade Cocoon.

¿Speed Freaks o Crash Bandicoot Team Racing?

Crash Team Racing, sin lugar a dudas.

¿Qué tal es el GTA 2?

Pues aquí en la redacción de Hobby Consolas no nos vuelve locos. Desde luego ha mejorado mucho con respecto a la primera parte, y hay gente a la que le encanta, pero a mí personalmente no me hace mucha gracia.

Por último. ¿En el Worms Armageddon salen los gusanos tan pequeños como en el Worms?

Son un poco más grandes, pero no te quites las gafas por si acaso.

Daniel.

JUEGOS DE FÚTBOL

Queridos amigos de Hobby Consolas, soy Unai de Bilbao. Tenéis muchísima competencia, pero vuestra revista es la mejor en cantidad y calidad, y que me parece impresionante que vayáis a cumplir 100 números, en serio. Me gustaría formularos unas cuantas preguntas:

¿Por qué no habéis hablado apenas sobre el Final Fantasy VIII? El mejor juego de la historia se merecía alguna preview, una portada... (No me digáis que es mentira).

¿Qué hemos hablado poco? Dos Big in Japan, un review de 6 páginas, un cuaderno de regalo... macho, tú que querías ¿un monográfico? No hicimos preview porque el juego adelantó su fecha de lanzamiento, pero ya habíamos hecho dos reportajes sobre él en el Big. Y lo de la portada, hay tantos buenos juegos, que a veces resulta muy difícil tomar una decisión.

¿Para cuándo una guía o un poster?

Preferimos optar por un cuaderno. La guía ocuparía media revista. De todos modos tenéis una guía excelente en nuestra hermana Playmanía, y en el próximo libro de guías PlayStation encontraréis, entre otras, la de FF VIII.

¿Cuál creéis que me merecería la pena comprarme: FIFA 2000, ISS Evolution o Esto Es Fútbol? (Tened en cuenta que estoy un poco harto de los FIFA).

Si estás un poco harto de los FIFA, yo me lanzaría a por Esto es Fútbol, si no te asustan los retos difíciles. Si quieres asegurar, ISS Pro Evolution (que sale entre Febrero y Marzo) es siempre una garantía.

¿Qué es de aquel juego muy prometedor llamado Messiah? El argumento era muy atrayente.

Pues, de momento sale sólo en PC y parece que en Dreamcast.

He leído en Internet que en no sé qué feria Sony habló de una tal PlayStation 3 y que sería 1000 veces más potente que la 2 pero que tendríamos que esperar unos 7 años. ¿Es verdad?

Puede que haya algo, pero hablar de una consola que va a salir dentro de 7 años es hablar de ciencia ficción.

Unai. Bilbao.

RESIDENT EN DREAMCAST.

Hola Yen. Somos Jesús y Javier, tenemos 17 y 14 years y somos hermanitos. Nuestras consolas son GB, MD, PSX y DC. Nos harías muy felices resolviendo nuestras dudas.

Nos gustó el Zelda. ¿Nos gustará Pokémon?

No es el mismo tipo de juego, pero creo que Pokémon os gustará.

Queremos un buen juego de fútbol. ¿Para cuándo uno en DC acorde con su potencia?

Para abrir boca, tienes el WWS 2000, un buen simulador con bastantes posibilidades, y en breve Virtua Striker 2, una pasada gráficamente, pero muy simple, muy arcade. Cualquiera de los dos estás bien, pero ninguno es el juego definitivo de fútbol para Dreamcast.

Tenemos RE 1 y 2. Queremos otro para Navidad pero aún queda tiempo para Nemesis y Code Veronica. ¿Merece la pena RE2 de DC o es sólo una versión mejorada como han hecho en N64?

Básicamente también es el RE 2, pero incluye algunas novedades, como

Opinión

EL MALDITO CHIP

Os escribo para pediros perdón por no haberos hecho caso y haberme puesto el maldito chip: lo que conseguí fue romper la consola.

También os escribo para advertir a la gente que no se dejen influir por las personas que dicen que a la consola no le pasa nada, pues a mí a los seis días de ponérmelo se me rompió la consola y la mayoría de las veces no tiene solución, por no decir nunca. Os prometo que la próxima vez os haré caso.

Fernando Jimenez Ramirez (Ávila)

un modo Mercenario, parecido al que tendrá RE 3, en el que podrás controlar a Chris, a Tofú y a los dos protagonistas.

¿Opinas que Ferrari 355 verá la luz en DC?

Es probable, aunque su concepto sería muy diferente, puesto que, como sabes, la máquina arcade tiene su gracia en la tres pantallas.

¿Rol en DC?

Sí gracias. De momento Evolution, que llegará en Enero, pero después vendrán muchos más.

Jesús y Javier.

CUESTIONES DREAMCAST.

Hola Yen, soy Javi tengo la superinmejorable Dreamcast, una Game Boy que apenas uso y unas cuantas dudas. ¿Qué tal está el Vigilante 8: The Second Offence?

Todavía lo hemos visto poco, pero promete acción como el anterior. En breve verás el comentario.

¿Para cuándo va a salir Metropolis Street Racer? (Responde claro, no me vale que digas no lo sé)

Vaya hombre, así que ahora encima exigís respuestas claras... A ver si os creéis que yo lo sé todo siempre... Si es que no se os puede dar confianza. En fin, sale en MARZO ¿te parece suficientemente claro?

Para estas Navidades me pienso pedir Speed Devils, ¿me lo recomiendas o hay otro del mismo estilo pero mejor para Dreamcast?

Hasta que llegue Metropolis, para mi gusto Speed Devils es el mejor juego de coches en Dreamcast. Sólo si te gustan mucho los rallies o la Formula 1 podrías decantarte por Sega Rally 2 o Monaco GP 2.

En cuanto a periféricos y extras quiero una VMS más, Race Controller, Vibration pak y el teclado Keyboard ¿me recomiendas algún otro o suprimo alguno?

Para lo juegos que te gustan, creo que son perfectos.

Javier Collado. Las Palmas.

DRIVER 2.

Hola Yen, ¿Qué tal estás? Espero que no hayas perdido nada en la mudanza. Bueno. A preguntar se ha dicho.

¿Has oído algo de Driver 2?

Sólo que están trabajando en él y que lo veremos a lo largo del 2000.

¿Sabes si llegará a España alguna versión del juego Sampaghita o algo parecido?

Eso pertenece a la serie Yadudora, y puedo asegurarte que jamás lo verás por estos lares, al menos oficialmente.

¿Sabiendo que tengo el FIFA 99, ¿qué te comprarías, el FIFA 2000 o el NBA 2000?

Pues si también te gusta el baloncesto, el NBA 2000.

¿Qué te parece el Grand Thef Auto 2? ¿Estará traducido?

Como ya dije antes, no es un juego que a mí me entusiasme, aunque reconozco que tiene su gracia, y entiendo que haya mucha gente a la que le guste. Sí está traducido.

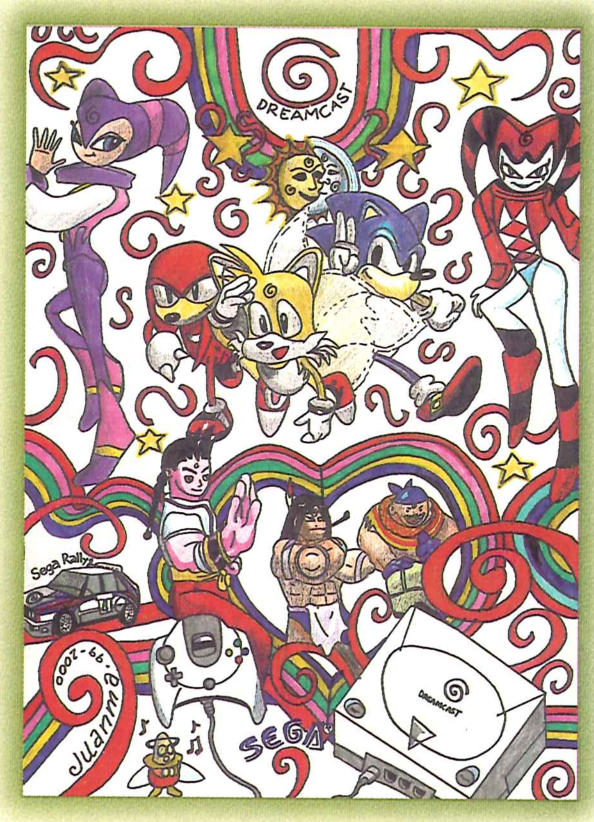
¿Todos los y las componentes de Hobby Consolas sois tan majos como Manuel del Campo? Es que le conocí el otro día en la calle y nos pusimos a hablar de consolas como de toda la vida?

Vale. O sea, que nosotros aquí currando, y el Manolín de charla en la calle como si nada. No, sí ya le vamos calando...

Roberto Maya . Madrid.

DUDAS PARA N64.

¿Qué pasa Yen, tiiiio? Cómo lo llevas colega, yo fatal, me llamo Javi y resulta que tengo una N64 y una PSX y tenía pensado comprarme un juego para las Navidades, y resulta que Rare decide lanzar su



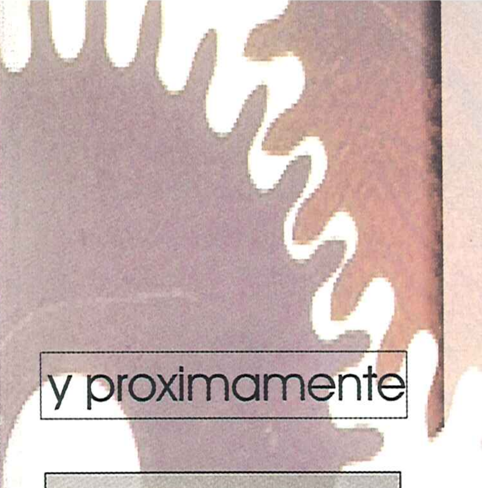
JUANMA MARTÍNEZ PÉREZ. Alicante

Opinión

RIVAL SCHOOL VS TEKKEN 3

A mí normalmente no me chiflaban los juegos de lucha, pero tras conseguir el «Rival Schools» cambié de opinión. No sólo me caen bien los personajes, sino que me encantan los subjuegos secretos. ¡Jugar al béisbol, al voleibol, al fútbol e incluso tener una sala de masajes! Eso no lo tiene ningún juego. Cuando oía hablar del «Tekken 3» pensé que sería superior al «Rival Schools», y he de admitir que la intro está muy bien, la música está de miedo y los personajes y escenarios están pero que muy bien realizados; pero no me interesa un juego en el que los protagonistas sean lentísimos, te líes con los movimientos, y encima te aburras demasiado sin hacer nada más que pegar piñas y patadas. En «Rival Schools» las cosas no son así: los personajes son rapidísimos, tienes mucha variedad de movimientos (¡incluso técnica de unión con tu compañero!) y que la lucha no es lo único que importa; de vez en cuando, los personajes se toman un pequeño descanso. No quiero meterme con los seguidores del «Tekken», pero os diré una cosa a los que no poseen ninguno de los dos. Si buscáis buenas imágenes y excelentes intros comprad el «Tekken 3», pero si queréis diversión y muchas horas de juego, el «Rival Schools».

Esther Hernández Santana (Las Palmas)



ACIERTOS GAMES

y no le des más vueltas

y proximamente



www.aciertos.com

lo más grande dedicado a los videojuegos en España, con todo nuestro catálogo, puntuaciones, trucos, chat y muchas sorpresas más.

A partir Enero 2000



* El stock más grande: 1.500 títulos distintos
* Los mejores precios del mercado
* Entrega en tu casa gratis en 24/48 horas
* Servicio para particulares a toda España
* Busqueda de videojuegos
* Todo para PSX - DC - N64 - GB - PC

PLAYSTATION:

Capcom Generations 7.990 pts **Crash Team Racing 7.990 pts** Dinocrisis 8.490 Pts **Discworld Noir 8.490 pts** Esto es futbol 7.990 Pts **Fifa 2000 7.990 pts** Final Fantasy VIII 8.990 pts **Formula 1 99 7.990 pts.** ISS Pro Evolution 7.990 pts **Knockout Kings 7.990 pts** Metal Gear Solid 8.490 pts **Mision Imposible 7.990 pts** Quake II 8.490 pts. **Silent Hill 8.690 pts** Soul Reaver 8.490 Pts. **Spyro 2 5.990 pts** Starwars Episode 1 7.990 pts. **Tarzan 7.990 Pts** Time Crisis (+ pistola) 7.990 pts **Tomb Raider IV 8.490 pts** Tomorrow Never Dies 7.990 pts. **Wipeout 3 7.990 pts.** Worms Armageddon 8.490 pts **Wu-Tang: Shaolin 8.490 pts** Winks 40 6.990 pts y muchos más.

NINTENDO 64:

Carmageddon 64 8.490 pts.**Donkeykong 64 12.490 pts** Hybrid Heaven 11.490 pts **Jet Force Gemini 9.490 pts** Mission Imposible 7.490 pts. **Mario Golf 9.490 pts** NBA Live 2000 9.490 pts **Quake II 9.490 pts** Rayman 9.490 pts **Shadowman 10.490 pts** Ready 2 Boxing 9.490 pts **Super Smash Bros 9.490 pts** Starwars Racer 9.390 pts **Turok Rage Wars 9.490 pts.** The Legend of Zelda 8.990 pts **World Driver 9.490** y muchos más.

DREAMCAST:

Bluestinger 9.290 Pts. **Formula One 8.990 pts** House of Dead 2 (+ pistola) 13.490 pts **Millenium Soldier Expendable 8.490 pts** Power Stone 8.990 pts **Ready 2 Boxing 8.490 pts** Suzuki Alstare Racing 8.990 pts **Sega Rally 2 8.990 pts** Sonic Adventure 8.990 pts **Soul Calibur 8.990 pts** Star Gladiators 8.990 pts **Speed Devils 8.490 pts.** Toy Comander 8.990 pts **Worldwide Soccer 2000 8.990 pts** y muchos más.

.GAMEBOY:

Bichos 5.990 Duke Nukem 5.990 pts Mario Bros DX 5.990 pts **Mario Golf 5.990 pts** Mission Imposible 5.990 pts **Pokemon 5.490pts.**Pikachu 3.990 pts **Ronaldo 5.990 pts** The Legend of Zelda DX 5.990 pts **Turok 2 5.990 pts** V Rally 5.990 pts y muchos más

TELÉFONO 24 HORAS PEDIDOS

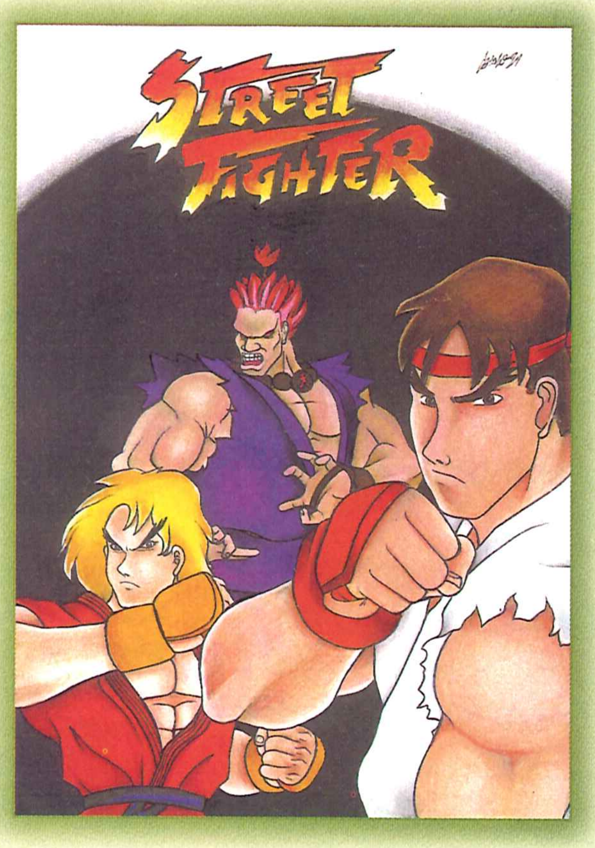
902 450 470

ACIERTOS GAMES. c/ Cavanilles, 33. Madrid - 28007. Fax 915522189

teléfono rojo

Perfect Dark con retraso. ¿Lo hacen porque lo van a traducir y doblar? ¿Cuántos megas tiene el juego, necesitará Memory Pak, será largo?
No, el retraso se debe a problemas de producción del juego, lo que pasa es que Nintendo está aprovechando ese retraso, para además intentar doblarlo, aunque es algo que todavía está por confirmar. Lo que es casi seguro es que llegará traducido. Más cosas, tendrá 256 megas, es posible que lleve Expansion Pak, aunque no de forma imprescindible y sí, será un juego largo.
¿Es Rayman 2 mejor que Banjo-Kazooie? Porque lo he jugado, dicho sea de paso, y es muy bonito y colorido, pero bastante más infantil, a veces absurdo y menos jugable. Otra cosa sobre Banjo-Kazooie ¿Cómo podéis decir que el Super Mario 64 es mejor que el Rayman 2 y que el Banjo-Kazooie, es porque lo protagoniza Mario?
Vamo a ver, estamos hablando de tres juegazos, y dentro de su enorme calidad cada uno puede tener sus fans. Para mí, Mario es el más auténtico, Banjo es genial y probablemente más complejo y difícil que Rayman 2, aunque la calidad gráfica de este último y su jugabilidad son alucinantes. En fin, que cualquiera de los tres es una pasada, pero yo, lo siento mucho, me quedo con Mario 64.
Desde que me compré el ISS 98 de N64 no paro de alucinar con los miles de detallazos que tiene... vamos, una delicia comparado con el FIFA (que no digo que sea malo, pero que ni siquiera controles la rosca de tu propio tiro...) No me enrollo más ¿Cómo será el ISS Millenium? En un cartucho de 256 megas cabría un juego realmente bueno, ¿verdad? Me refiero a jugadores reales y todo lo que tiene FIFA.
He tenido que recortar tu pregunta porque tú solito eras capaz de ocupar toda esta sección. Bueno, efectivamente ISS 98 es una obra maestra y la próxima entrega puede que quede aún mejor. De todos modos no esperes unos gráficos mucho mejores, porque el engine será el mismo, y lo de los clubs y nombres reales, mientras FIFA siga con la licencia va a ser complicado. Sí, incluirá muchas novedades, entre las que destaca un modo de juego con reminiscencias de Juego de Rol.
¿Qué datos tienes de los juegos Win Back, Banjo Tooie, Rainbow Six, Owen Footballl, Resident Evil Zero, me refiero a megas, si utilizan el Expansion, la Memory, si están traducidos y doblados...
Salvo Resident, ninguno de esos juegos tiene fecha de salida en España, con lo que apenas puedo darte datos de ese tipo.
¿Qué juegos de coches se aproximan para N64?
Este mes sale Roadsters, que está muy bien, y durante el 2000 tienen que llegar Ridge Racer 64, Destruction Derby 64, Hot Wheels, alguno de Formula 1...

Javier Algaba. Sevilla.



CARLOS CASADO. Pontevedra

Opinión

CONTRA LOS PARTIDISMOS

Que manía tiene la gente por ser de un bando o de otro: Barça o Madrid (u otros), PP o PSOE (u otros). Yo no lo veo mal en algunos casos, pero es que en otros roza el ridículo. Por ejemplo, en este mundillo de las consolas ser partidario de una determinada compañía me parece una tontería. ¿Por qué Yo hasta el momento he tenido 9 consolas (Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy, Game Gear, Nes, Master, Nintendo 64, Playstation y Dreamcast). Entonces, ¿qué pasaría si yo fuese un fan acérrimo de Sega y no comprara más que consolas de Sega? Pues que no hubiera jugado nunca a ningún "FF, a ningún "Mario, y una larguísima lista de grandes títulos que me hubiera perdido. Conclusión: no comprarse una consola "porque no es de tu compañía" sólo sirve para cerrarte puertas.
Otra manía, igual de tonta, es la de pensar que los ordenadores son "enemigos" de las consolas. ¿Por qué? ¿Qué tienen que ver los ordenadores con las consolas? Es normal que las consolas estén por debajo técnicamente que los ordenadores y eso siempre va a seguir así, al igual que siempre va a seguir el hecho de que los juegos e ordenador son de otra naturaleza que los juegos para consolas (aunque a veces compartan títulos), pero eso no tiene importancia, lo importante es disfrutar sea el formato que sea y dejarse de "batallitas imaginarias" para ver quién es el mejor.

E-mail anónimo

MÁS JUEGOS PARA PLAYSTATION

Hola Yen, soy un acérrimo lector de vuestra revista, poseo la PlayStation y tengo muchísimos juegos y comprendo el mérito que tiene tu trabajo y también estoy contigo en eso de que la piratería es una M..... Pero bueno, mis preguntas son:
Si poseo 19 juegos, (por suerte tengo un trabajo

ENCUESTA HOBBY CONSOLAS

Queremos conocerte un poco mejor para hacer una HOBBY CONSOLAS totalmente a tu medida. Para ello nos gustaría que nos contaras lo que piensas sobre algunos temas relacionados con las consolas y con nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por correo a la siguiente dirección: HOBBY PRESS. Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. INDICANDO EN EL SOBRE: Encuesta HOBBY CONSOLAS. Muchas gracias por hacernos llegar tus opiniones.

TU CONSOLA

1. ¿Qué consola o consolas tienes?______________

2. Si tienes varias, ¿para cuál compras software?________

A PARTIR DE AQUÍ CONTESTA EN RELACIÓN A LA CONSOLA PARA LA QUE COMPRAS JUEGOS.

3. ¿Cuántas horas utilizas tu consola a la semana?___

4. ¿Cuántos juegos tienes?___

5. ¿Cuántos juegos te has comprado el último año?___

6. ¿Cuántas personas utilizan tu consola (incluido tu)?___

7. ¿Vas acomprarte otra consola proximamente?
❏ Sí ❏ No

8. Si has respondido que sí, indica cuál__________

LA REVISTA

9. ¿Desde cuándo lees Hobby Consolas?
❏ Desde hace menos de un año
❏ Desde hace más de un año
❏ Desde hace más de dos años
❏ Desde que salió a la venta

10. ¿Cada cuánto tiempo compras Hobby Consolas?
❏ Todos los meses
❏ Más de 6 veces al año
❏ Menos de 6 veces al año

11. ¿Qué parte de la revista lees?
❏ Toda la revista
❏ Más de la mitad
❏ Menos de la mitad

12. Cuando no compras la revista, ¿a qué se debe?
❏ No la encuentro en el quiosco.
❏ No tengo dinero.
❏ No me interesan los temas de portada.
❏ Compro otra revista.
❏ Otra razón:__________
____

13. ¿Te parece bien que Hobby Consolas se venda junto a un vídeo Manga pese al lógico aumento del precio de la revista?
❏ Sí ❏ No

14. ¿Cuántas personas leen la revista que te compras, contándote a ti? _______

15. ¿Qué te parecen las secciones de la revista?
(3: Muy interesante; 2: Bien; 1: Poco interesante)
El Sensor . . . .
Noticias . . . .
Big in Japan . . . .
Game Masters. . . . .
Reportajes sobre juegos. .
Preestreno . . . .
Novedades (Reviews) . .
Los recomendados . . . .
Teléfono Rojo . . . .
Trucos. . . . .
Arcade Show. . . . .
Otaku Manga. . . . .
Concursos . . . .
Reportajes sobre consolas.
Reportajes sobre compañías. .
Guías prácticas . . . .
Posters. . . . .
Plug & Play. . . . .
Kiosco . . . .

16. ¿Qué te parecería que incluyéramos nuevas secciones sobre ...?
(3: Muy interesante; 2: Bien; 1: Poco interesante)
Música. . . . .
Cine . . . .
Vídeo . . . .
TV . . . .

17. ¿Qué otras revistas compras regularmente, al menos 6 veces al año?
____

18. ¿Qué otras revistas compras de vez en cuando?
____

19. ¿Qué tipo de promociones o regalos te gustaría que incluyéramos en la revista?
____

20. Puntúa del 1 al 3 los regalos que hemos dado con la revista
(3: Muy interesante; 2: Bien; 1: Poco interesante)
Póster Gigante Lara. . . . .
Transfers. . . . .
Posters. . . . .
Balón Playa. . . . .
Video Dreamcast. . . . . .
Videos Dragon Ball. . . . .
Videos Tekken. . . . .
Adhesivos. . . . .
Pegatina, decora tu consola. .
Cuaderno. . . . .
Agenda. . . . .
Adhesivo 3D Lara. . . . .
Carpeta. . . . .

DATOS PERSONALES

21. Edad: _________

22. Sexo: ❏ Hombre ❏ Mujer

23. ¿Cuál es tu principal ocupación? ❏ Estudio ❏ Trabajo ❏ Ambas

24. ¿Cuáles son tus aficiones, además de las consolas?
❏ Ir al cine
❏ Leer
❏ Ver TV
❏ Jugar a las recreativas
❏ Oír música
❏ Hacer deporte
❏ Otras: __________

25. ¿Escuchas habitualmente la radio? ❏ Sí ❏ No

26. ¿Qué programas escuchas? __________

27. ¿Y qué programas de TV ves habitualmente?
____

BUZÓN DE SUGERENCIAS:

____
____
____
____

Si quieres entrar en el sorteo de un televisor SONY Black Trinitron de 14", indica aquí tu nombre y dirección. Estos datos son absolutamente confidenciales. No se utilizarán para mailings propios ni ajenos. Te rogamos que sólo nos envíes una encuesta, para evitar duplicación de datos. Gracias.

Nombre:__________
Apellidos:__________
Calle: __________
Localidad: __________
Población: __________
C. Postal: __________
Teléfono: __________

teléfono *rojo*

que me permite esto) sabiendo que tengo en mente comprar FF VIII y no me gusta la saga de Tomb Raider. ¿Qué juego me falta?
Perdona que no haya publicado la lista de tus 19 juegos, por desgracia mi trabajo no me permite esto. Veamos, desde luego tienes una buena colección. Quizás sólo echo en falta Driver, Quake II y alguno de fútbol.
¿Habéis publicado o publicaréis alguna guía para el Atlantis? Si es así, por favor, dime el número de la revista para pedirlo?
No la hemos publicado. De todos modos no me parece un juego tan difícil como para necesitar una guía.
Yo conozco gente que copia juegos ¿puedo denunciarlo a la policía?
Mejor denúncialo a la FAP, el teléfono es: 91 522 46 45
¿Tienes novia? Porque conozco unas mozas...
Tengo varias. Con esto de trabajar en HC se liga mucho.
¿Me cambiarías tu puesto?
Yo encantado, pero no sé si a mi director le gustaría la idea.

Maverik. Valladolid.

PERIFÉRICOS NINTENDO.

Hola Yen ¿Cómo estas? Me llamo Israel y tengo una N64 y una Game Boy Color y algunas preguntas que hacerte. ¿Saldrá alguna pistola para N64?
¿Para qué? ¿para disparar a Donkey? Si no sacan un juego de disparo ¿para qué quieres una pistola?
¿Y un ratón?
Como no sean Micky Mouse o el ratoncito Pérez.
Ordéname estos juegos según su calidad.
¡Lo sabía!, Sabía que no me ibais a dejar sin un "ordenamiento". A ver: Donkey Kong, Resident, Jet Force Gemini y Super Smash Bros. A Perfect Dark no lo incluyo porque apenas lo he jugado.
¿Me aconsejas World Driver Championship teniendo Mario Kart?
Por supuesto, porque aunque son de velocidad no tienen nada que ver.
¿Para cuándo ISS Millenium?
Yo calculo que para mediados del 2000.

Israel Cano. Almería.



DANIEL TIRADO POSTIGO. Barcelona

VA DE DISPAROS.

Hola amigos de Hobby Consolas. Soy Javi, un lector de Málaga que no os pierde ojo desde hace mucho. Me gustaría saber vuestra opinión sobre el juego Point Blank 2 porque no sé si comprarme este o «Time Crisis».
Hombre, yo creo que es mucho más espectacular Time Crisis, aunque Point Blank 2, tampoco te va a decepcionar si te gustan los disparos, aunque ten en cuenta que éste no ofrece ninguna historia ni argumento.
Otra cosa. Me gustaría que me indicaras cuál es la mejor pistola para Point Blank 2.
Veamos, la Assasin Nu Gen es la más completa, tiene pedal y retroceso, por lo que es perfecta para Time Crisis. Ahora bien, para Point Blank 2 te recomendaría la Gun Con 45, porque aunque no tiene lo de la anterior, es la más precisa.

Javier. Málaga

Opinión

LA SOMBRA DE LA CENSURA

Supongo que Hobby Consolas ya habrá hecho referencia al último ataque a nuestros intereses. Está bien que lo haga, pero no sirve de mucho, a nosotros no hace falta convencernos.
Las organizaciones de consumidores están para defender nuestros derechos frente a las compañías. Deben evitar la falsa publicidad, prácticas monopolísticas, fraudes, etc... No están para censurar y vigilar la moral. ¿Qué hacer cuando quien te ha de defender te hace daño?
Si los fabricantes deciden hacer frente común y crear una asociación para la libertad de extensión creativa, pueden contar con mi apoyo. Solo usuarios de PlayStation somos más de un millón. ¿No sentís miedo al oir la palabra censura?
Retiraron el Metal Gear del mercado y yo callé, porque no me gustan los videojuegos; mañana retirarán libros de las bibliotecas. No es un temor. Es un hecho.

Iván Moreno Domínguez (Huelva)

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.



PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900



PLAYSTATION + RF ADAPTER

20.900

¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

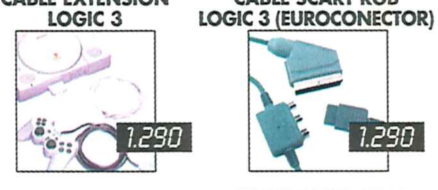


CABLE EURO-AV (RGB)





CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 · **CABLE SCART RGB LOGIC 3 (EUROCONECTOR)**



CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2



C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER

AMARILLO · AZUL · GRIS · ROJO

2.990

C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT



CONTROLLER



CONTROLLER DUAL SHOCK

GRIS · AZUL · NEGRO · TRANSPARENTE · VERDE

4.500

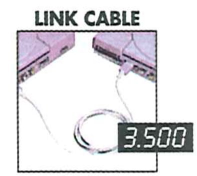
DEXDRIVE INTERACT



JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR

6.990

LINK CABLE



LINK CABLE LOGIC 3



MALETIN CONSOLE CASE

3.200

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



MALETIN JUEGOS CD CASE

2.100

MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB



MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB

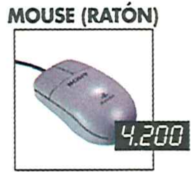


MEMORY CARD SONY

TRANSPARENTE · GRANATE · AMARILLA · VERDE · AZUL · NEGRO · GRIS

2.100

MOUSE (RATÓN)



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3

5.990

MULTI TAP



PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)



PISTOLA G-CON 45



PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN



PISTOLA LOGIC 3 PREDATOR 2



PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2



RF ADAPTER PERFORMANCE



RFU ADAPTOR (VERSION 2)



VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM



VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE SPRINTER



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1



VOLANTE-MANO LOGIC 3 TOP DRIVE REACTOR



DINO CRISIS



FIFA 2000



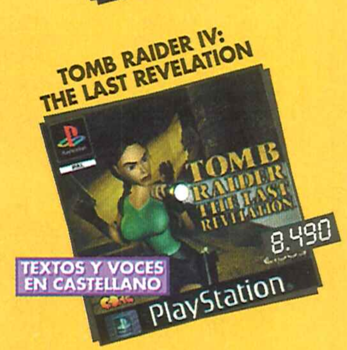
FINAL FANTASY VIII



GRAN TURISMO 2



TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION





pedidos por teléfono



pedidos por internet

www.centromail.es



CENTRO MAIL

PlayStation
NOVEDADES



www.centromail.es

Título	Precio
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE	7.490
24 HORAS DE LE MANS	7.490
40 WINKS	7.490
ACE COMBAT 3	CONS.
ACTION MAN-MISSION XTREME	8.490
AMERZONE	7.490
ARMORINES IN PROJECT S.W.A.R.M.	7.490

Título	Precio
ASTERIX & OBELIX	7.490
BARBIE: RACE & RIDE	3.490
CARMAGEDDON (RED BLOOD)	7.990
CENTIPEDE	8.490
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	8.490
CHESSMASTER II	8.490
CHINA	7.490

Título	Precio
CHOCOBO RACING	7.990
CRASH TEAM RACING	7.990
CYBER TIGER	7.490
DEMOLITION RACER	7.490
DRIVER	8.490
ESTO ES FUTBOL	7.990
F1 WORLD GRAND PRIX ´99	8.490

Título	Precio
FIGHTING FORCE 2	8.490
FORMULA 1 ´99	7.990
GTA 2	8.490
HELLNIGHT	7.990
JADE COCOON	8.990
JURASSIC PARK: WARPATH	7.490
KILLER LOOP	8.490

Título	Precio
KNOCKOUT KINGS 2000	7.490
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	8.490
LOS PITUFOS	7.490
MEDAL OF HONOR	7.490
METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS	3.990
MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE	7.490
MISSION: IMPOSSIBLE	7.990

Título	Precio
MUSIC 200	7.490
NBA BASKETBALL 2000	8.490
NBA LIVE 2000	7.490
NHL CHAMPIONSHIP 2000	8.490
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	8.490
PAC-MAN WORLD	5.490
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	8.490

Título	Precio
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	7.490
PONG	8.490
QUAKE II	8.490
READY 2 RUMBLE BOXING	7.990
RONIN BLADE	7.990
SHAO LIN	8.490
SILENT HILL	8.990

Título	Precio
SOUTH PARK RALLY	7.490
SPYRO 2	7.990
STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA	7.490
SUPERCROSS 2000	7.490
SYPHON FILTER	7.990
TARZAN	7.990
TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO	6.990

Título	Precio
THE WAR OF THE WORLDS	7.490
THE X-FILES	7.990
THRASHER	8.490
TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45	7.990
TONY HAWK´S SKATEBOARDING	8.490
UEFA STRIKER	7.490
UM JAMMER LAMMY	6.990

Título	Precio
URBAN CHAOS	8.490
V-RALLY 2	8.490
WCW MAYHEM	7.490
WORMS ARMAGEDDON	8.490
WORMS PINBALL	6.990
WU-TANG SHAO LIN STYLE	8.490
XENA: WARRIOR PRINCESS	7.490

pedidos por telEfono: 9 0 2 · 1 7 · 1 8 · 1 9

CENTRO MAIL

GAME BOY GAME BOY COLOR







GAME BOY PRINTER — 9.490
GAME BOY PRINTER PAPEL — 1.490

GAME LINK — 1.990
HANDYPAK INTERACT — 3.490



LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2 — 2.990
MALETÍN LOGIC 3 DELUXE CASE — 1.990

MALETIN LOGIC 3 ORGANIZER (GREY, PURPLE) — 2.990
PULSEPAK INTERACT — 1.990

FIFA 2000 — 5.990
TARZAN — 5.990






ALL STAR TENNIS '99 — 5.990	ARMORINES IN PROJECT S.W.A.R.M. — 5.990	BEAUTY AND THE BEAST — 5.990	BOMBERMAN QUEST — 5.990	BUBBLE BOBBLE CLASSIC — 5.990	BUGS BUNNY & LOLA BUNNY — 4.990
CARMAGEDDON — 5.990	CHESSMASTER — 5.990	CRAZY BIKERS — 5.890	DUKE NUKEM — 5.990	EARTHWORM JIM — 5.990	EL TORNADO DEVORADOR — 5.990
F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990	GAME & WATCH GALLERY 3 — 5.990	GRAND THEFT AUTO — 5.990	HORMIGAZ — 5.990	INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 — 5.890	LOONEY TUNES — 5.990
MADDEN NFL 2000 — 5.990	MARIO GOLF — 5.990	MICKEY'S RACING ADVENTURE — 5.990	MISSION: IMPOSIBLE — 5.990	MR. NUTZ — 5.990	MS. PAC-MAN — 5.990
NBA PRO '99 — 5.890	PAC-MAN — 5.990	PAPERBOY — 5.490	PAPYRUS — 5.990	RESIDENT EVIL — CONS.	RONALDO V-FOOTBALL — 5.990
SPACE INVADERS — 5.990	STAR WARS: EPISODE 1-RACER — 5.990	STREET FIGHTER ALPHA — 5.990	SUPER MARIO BROS. DELUXE — 5.990	SUPREME SNOWBOARDING — 5.990	SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING — 5.990
THE LEGEND OF ZELDA DX — 5.990	TOCA TOURING CAR — 5.990	TOM AND JERRY — 5.990	TUROK: RAGE WARS — 5.990	WORMS ARMAGEDDON — 5.990	WWF WRESTLEMANIA 2000 — 5.990











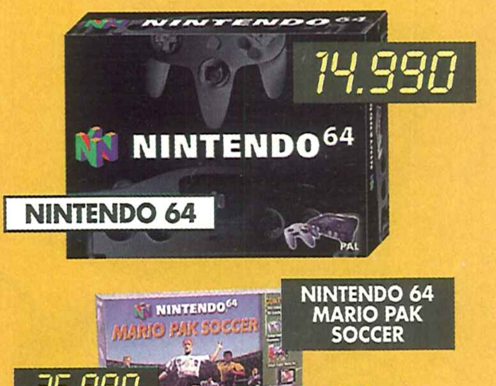





Nintendo 64





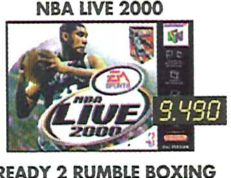



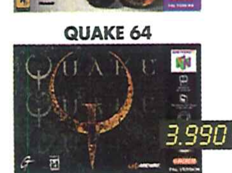














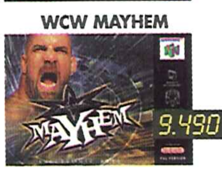


















Juego	Precio
ALL STAR TENNIS '99	9.490
ARMORINES IN PROJET S.W.A.R.M.	9.490
CARMAGEDDON 64	8.490
CASTLEVANIA	11.490
CYBER TIGER	9.490
EARTHWORM JIM 3D	8.490
F-1 WORLD GRAND PRIX	5.990
GOLDEN EYE 007	5.990
HOT WHEELS	9.490
HYBRID HEAVEN	11.490
KNOCKOUT KINGS 2000	9.490
LYLAT WARS	5.990
MARIO GOLF	9.490
MARIO KART 64	5.990
MISSION: IMPOSSIBLE	7.490
MONACO G. P. R. SIMULATION 2	9.490
MONSTER TRUCK MADNESS	9.490
NBA JAM 2000	9.490
NBA LIVE 2000	9.490
OLYMPIC HOCKEY '98	3.990
QUAKE 64	3.990
QUAKE II	9.490
READY 2 RUMBLE BOXING	9.490
ROAD RASH 64	10.490
ROCKET ROBOT ON WHEELS	9.490
RUGRATS: TREASURE HUNT	10.490
SHADOWMAN	10.490
SNOWBOARD KIDS	5.990
SOUTH PARK RALLY	9.490
STAR WARS: E. 1-RACER	9.490
SUPER SMASH BROS.	9.490
SUPERCROSS 2000	9.490
THE LEGEND OF ZELDA	8.990
THE NEW TETRIS	9.490
TONIC TROUBLE	9.490
V-RALLY '99 EDITION	7.490
WAVE RACE 64	5.990
WCW MAYHEM	9.490
W. LEAGUE SOCCER 2000	10.490
WORMS ARMAGEDDON	8.490
DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK	12.990
JET FORCE GEMINI	9.490
RAYMAN 2	9.490
TUROK: RAGE WARS	9.490
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	9.490

Consolas y accesorios	Precio
NINTENDO 64	14.990
NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER	25.990
NINTENDO 64 MARIO PAK	19.900
NINTENDO 64 COLORES	14.990
CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3	1.290
CABLE RF	2.990
CONTROLLER	4.990
DEXDRIVE INTERACT	5.900
MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3	4.990
MANDO DE CONTROL COLORES	4.990
MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB	990
MEMORY EXPANSION PAK	4.990
MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)	2.990
RUMBLE PAK	3.490
RUMBLE PAK + MEMORY PAK	5.990
TRILOGY 64 (CONTROLLER + RUMBLE + MEMORY)	4.990
VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM	19.990
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL	11.990
VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1	7.990

pedidos por telEfono:







Dreamcast



DREAMCAST 39.900

CABLE SCART (EUROCONECTOR)

3.990

CONTROLLER 4.990

JOYSTICK ARCADE STICK

8.990

KEYBOARD

4.990

MUEBLE DREAM STATION DC/PSX

4.990

VIBRATION PACK

3.990

VISUAL MEMORY

4.990

VOLANTE RACE CONTROLLER

10.990

SONIC ADVENTURE 8.990

AEROWINGS

8.990

BLUE STINGER

9.490

BUGGY HEAT

8.990

DYNAMITE COP

8.990

EVOLUTION

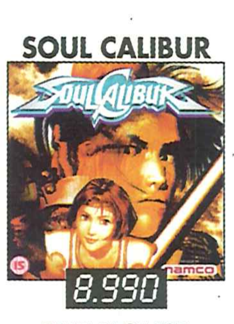
8.490

F1 WORLD GRAND PRIX

8.990

FIGHTING FORCE 2

8.490

SOUL CALIBUR

8.990

INCOMING

8.990

MARVEL VS CAPCOM

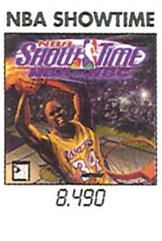
8.490

MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE

8.490

MONACO G. P. RACING SIMUL. 2

8.490

NBA SHOWTIME

8.490

POWER STONE

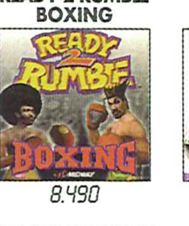
8.490

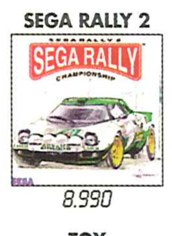
PSYCHIC FORCE 2012

8.490

THE HOUSE OF THE DEAD 2


8.990
+ PISTOLA 13.990

READY 2 RUMBLE BOXING

8.490

SEGA RALLY 2

8.990

SHADOWMAN

8.490

SNOW SURFERS

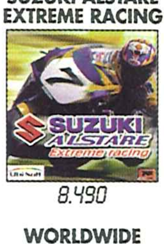

8.990

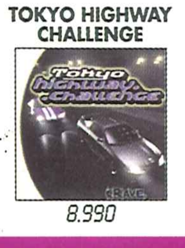
SOUL FIGHTER

8.490

SPEED DEVILS

8.490

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

8.490

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE

8.990

TOY COMMANDER

8.990

TRICK STYLE

8.490

UEFA STRIKER

8.490

VIGILANTE 8, THE SECOND OFFENCE

CONS.

VIRTUA FIGHTER 3 tb 8.990

WORLDWIDE SOCCER 2000 8.990

CAMBIAMOS Y ALQUILAMOS VIDEOJUEGOS



¡¡NUEVOS CENTROS MAIL!!

CENTRO MAIL
www.centromail.es



BALEARES Ibiza — VÍA PÚNICA, 5 · TEL: 971 399 101

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 · AUTOPISTA A-18, SALIDA 2

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 · TEL: 959 253 630

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 · TEL: 928 817 701

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 · TEL: 987 219 084

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 · C/ VIENA, 2 · TEL: 925 285 035



A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 · TEL: 981 143 111



A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 · TEL: 981 599 288



ÁLAVA Vitoria — C/ MANUEL IRADIER, 9 · TEL: 945 137 824



ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 · AV. GRAN VIA S/N · TEL: 965 246 951



ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 · TEL: 965 143 998



ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 · ED. FUSTER JUPITER · TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 · TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda — AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B · TEL: 965 397 997

ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 28 · TEL: 950 260 643

BALEARES Palma — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 · TEL: 971 720 071



BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO · AV. I. GABRIEL ROCA, 54 · TEL: 971 405 573



BARCELONA (GLORIES) — C.C. BARCELONA-GLORIES · AV. DIAGONAL, 280 · TEL: 934 860 064



BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) — C/ PAU CLARIS, 97 · TEL: 934 126 310



BARCELONA (PLAÇA SANTS) — C/ SANTS, 17 · TEL: 932 966 923



BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 · TEL: 934 644 697



BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ · C/ OLOF PALME, S/N · TEL: 934 656 876



BARCELONA Manresa — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10 · C/ ANGEL GUIMERA, 21 · TEL: 938 721 094



BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 · TEL: 937 960 716



BARCELONA Sabadell — C/ FILADORS, 24 D · TEL: 937 136 116



BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 · AV. CASTILLA Y LEÓN · TEL: 947 222 717



CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 · TEL: 956 337 962



CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 · TEL: 964 340 053



CÓRDOBA — C/ MARÍA CRISTINA, 3 · TEL: 957 498 360



GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 · TEL: 972 224 729



GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10 · TEL: 972 675 256



GIRONA Palamós — C/ ENRIC VINCKE, S/N · TEL: 972 601 665



GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 · TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 · TEL: 943 445 660



GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 · TEL: 943 635 293



HUESCA — C/ ARGENSOLA, 2 · TEL: 974 230 404

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 · TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 · TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 · CTRA. GENERAL NORTE, 12 · TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 · TEL: 928 265 040

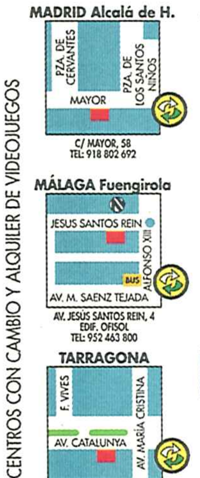
LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 · TEL: 987 429 430

MADRID (CALLAO) — C/ PRECIADOS, 34 · TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 · TEL: 915 278 225

MADRID (Bº PILAR) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 · AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N · TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 · AV. GUADALAJARA, S/N · TEL: 917 758 882



MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 · TEL: 918 802 692



MADRID Alcobendas — C.C. PICASSO, LOCAL 11 · C/ CONSTITUCIÓN, 15 · TEL: 916 520 387



MADRID Alcorcón — C/ CISNEROS, 47 · TEL: 916 436 220



MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR · TEL: 916 813 538



MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 · AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 · TEL: 916 374 703



MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 · TEL: 916 171 115



MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 · TEL: 917 990 165



MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 · CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 · TEL: 916 562 411

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 · TEL: 952 615 292



MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 · EDIF. OFISOL · TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N · EDIF. CONDESTABLE · TEL: 968 294 704



NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 · TEL: 948 271 806



PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 · TEL: 986 432 682



SALAMANCA — C/ TORO, 84 · TEL: 923 261 681



STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 · TEL: 922 293 083



SEGOVIA — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21 · C/ REAL S/N · TEL: 921 463 462



SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 · AV. ANDALUCÍA, S/N · TEL: 954 675 223





SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 · PZA. LEGIÓN, S/N · TEL: 954 915 604

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 · TEL: 977 252 945

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 · TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A · C/ EL SALER, 16 · TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía — C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10 · PARQUE DE ACTIVIDADES · TEL: 962 950 951

VALLADOLID — C.C. AVENIDA · Pº ZORRILLA 54-56 · TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 · TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas — C/ DEL CLUB, -1 · TEL: 944 649 703

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 · TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 · TEL: 976 218 271

CENTROS CON CAMBIO Y ALQUILER DE VIDEOJUEGOS

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

Tu pedido de forma sencilla

• ¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h.
y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

• ¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es: • España peninsular 750 ptas. • Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ____________ Apellidos ____________
Calle/Plaza: ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad: ____________ C.P. ______
Provincia: ____________ Tf.: ( ) ______
Tarjeta Cliente SI NO Número ____________ E-mail ____________

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-01-2000 HBC

Camino de Hormigueras, 124, · Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

CENTRO MAIL

VIRTUA TENNIS

El número 1 mundial

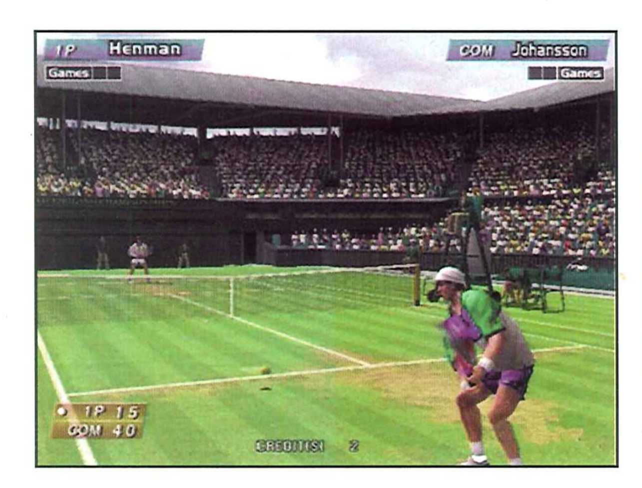
No es el tenis un deporte que haya conseguido ofrecer un simulador que le haga honor. Pero Sega ha querido acabar con esta injusticia y nos presenta este sensacional simulador que combina a la perfección una sublime realización técnica con una jugabilidad exquisita.

NOVEDAD EN ESPAÑA

Aunque últimamente la placa Naomi de Sega nos esté obsequiando con maravillosas demostraciones gráficas, este «Virtua Tenis» resulta sorprendente, quizás porque hasta ahora no se había alcanzado un nivel similar en esta modalidad deportiva.

La forma en la que los programadores han recreado a los jugadores, con especial mención para sus rostros, el impecable aspecto de las canchas y, sobre todo, las sensacionales animaciones (mezcla de técnicas de motion capture y tradicionales), llevan al deporte de la raqueta al lugar de honor que merece dentro del mundo de los videojuegos.

Además, lejos de quedarse en esta abrumadora demostración gráfica, Sega ha dotado al juego del sentido del espectáculo que ofrecen todos sus arcades, ➤





Los partidos se desarrollan en las tres pistas clásicas: hierba, tierra batida y pista rápida. Cada una exige un estilo distinto.



EL juego incluye a ocho jugadores reales de diferentes países, entre los que se encuentra nuestro ídolo Carlos Moyá.

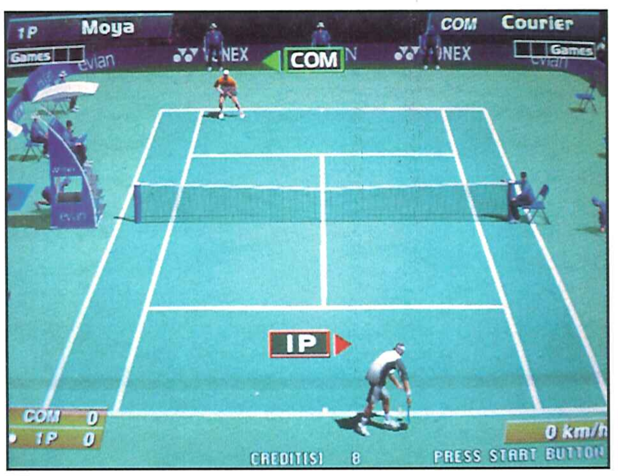


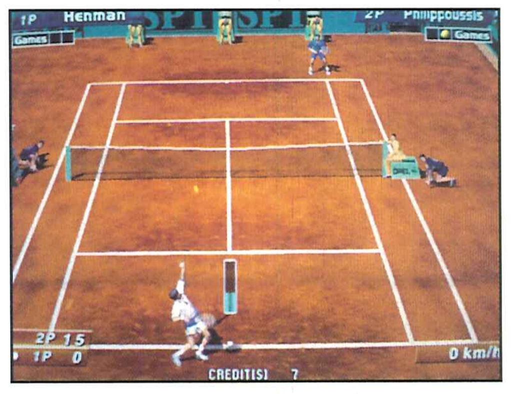
Los primeros planos de los jugadores tras la conclusión de cada punto muestran a las claras la increíble capacidad de la placa Naomi para colocar en pantalla gráficos de alta calidad. Sega ha dotado al juego del mismo estilo de las retransmisiones que estamos a acostumbrados a ver en televisión y el resultado es un juego increíblemente real y vistoso.











Para el saque contaremos con esa barra de energía que tendremos que intentar colocar en su nivel más alto para conseguir la potencia máxima en el golpeo.

traducido en este caso en las apabullantes repeticiones de los mejores golpes o los primeros planos de los jugadores tras cada punto. Imitando el estilo de las retransmisiones televisivas.

Luego, el juego deja bien claro lo que debe ofrecer todo gran arcade deportivo que se precie: una perfecta simbiosis entre jugabilidad e infinito margen para la habilidad del jugador. En otras palabras, es muy fácil hacerse con el juego al menos para devolver los golpes con garantías, pero después, con cierta práctica se puede llegar a ser un auténtico número 1 de la raqueta. Es el equilibrio es perfecto. Tan sólo hay que dominar el momento preciso de apretar el botón, para poder golpear la bola, y luego la fuerza, dirección y efecto del golpe dependerán de las infinitas variables de conjugar la posición del jugador el movimiento del pad de control, el momento del golpeo, la fuerza con la que venga la bola...

Sega ha conseguido crear el mejor arcade de tenis de la historia. Y ya es casi seguro que «Virtua Tenis» acabará saliendo también para Dreamcast.

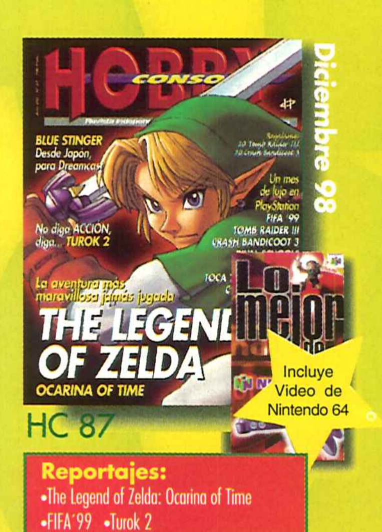
Un mundo para demostrar la habilidad de cada uno, y una delicia para cualquiera que simplemente quiera retar a la máquina o a un amigo. Es un juegazo de tenis, que esperemos no tarde en llegar a Dreamcast.





Si un golpe viene demasiado esquinado, el jugador se lanzará al suelo para devolverlo en una acción muy espectacular.

¿TE FALTA ALGUNO...?



HC 87

Reportajes:
•The Legend of Zelda: Ocarina of Time
•FIFA'99 •Turok 2





HC 89

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



HC 90

Reportajes:
•Metal Gear •Los primeros juegos de Dream Cast
•Ridge Racer 4 •Los mejores del 98



HC 91

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy Color
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



HC 92

Reportajes:
•Vuelve la Guerra de las Galaxias
•Guías para llegar al final de «Bichos y «Turok 2»



HC 93

Reportajes:
•Resident Evil: El terror continúa •Guías prácticas de «RR Type 4», «Rogue Squadron» y «Colin McRae»



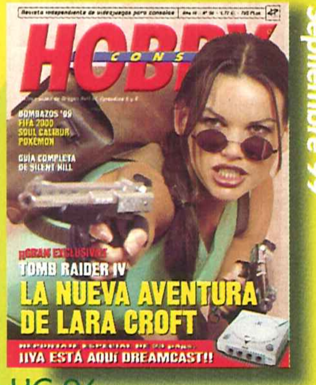
HC 94

Reportajes:
•Shadowman: Una aventura escalofriante •Guías de «Need for Speed: Road Challenge» y «Zelda DX»



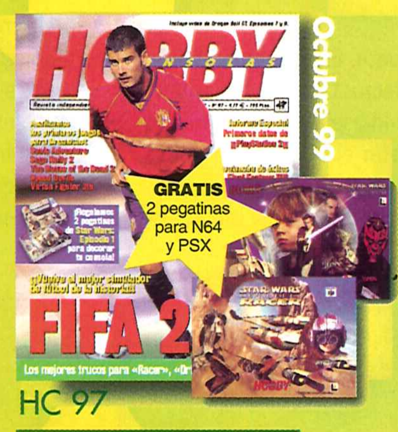
HC 95

Reportajes:
•Misión Imposible •Guías prácticas de «Syphon Filter» y «Castlevania 64»



HC 96

Reportajes:
•Tomb Raider IV •23 págs. sobre Dreamcast
•Guía completa de Silent Hill



HC 97

Reportajes:
•Fifa 2000 •Primeros datos de PSX 2
•Trucos para «Racer», «Driver», «Syphon Filter»...



HC 98

Reportajes:
•Suplemento Revista Oficial Dreamcast
•Guía Práctica de «V-Rally 2»



HC 99

Reportajes:
•Resident Evil •Suplemento Revista Oficial Dreamcast
•Guía Práctica: llega al final de «Soul Reaver»

...PÍDENOSLO

Y no te pierdas la mejor colección de PELÍCULAS ANIME que conseguirás con los siguientes números:

HC 70 · HC 72 · HC 73 · HC 74 · HC 75

HC 76 · HC 84 · HC 85 · HC 86 · HC 87

HC 88 · HC 89 · HC 92 · HC 94 · HC 96 · HC 97 · HC 98 · HC 99

Nº 66: ESTALLA EL DUELO. DB 11
Nº 68: LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
Nº 70: EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
Nº 72: UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
Nº 73: RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
Nº 74: STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
Nº 75: STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
Nº 76: STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
Nº 84: FUSIÓN. DB 15
Nº 85: EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16
Nº 86: EL REGRESO DE BROLY. DB 17
Nº 87: EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18
Nº 88: TEKKEN
Nº 89: TEKKEN 2
Nº 92: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.
Nº 94: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 3 Y 4.
Nº 96: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 5 Y 6.
Nº 97: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 7 Y 8.
Nº 98: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 9 Y 10.
Nº 99: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 11Y 12.

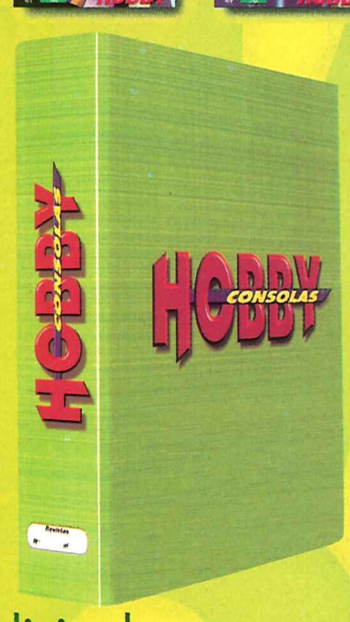
Y SI QUIERES TENER TODAS LAS REVISTAS ARCHIVADAS,

¡PIDE UNAS TAPAS!

¡Nuevo sistema más práctico!



Por sólo 950 Ptas.



Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

Otaku *manga*

Cuando llegan estas fechas, siempre nos cuestionamos las cosas que debemos comprar para regalar a los demás, quienes a su vez no tienen muy claro lo que deben comprarnos a nosotros. Si queréis quitar la duda a vuestros familiares, abrid la revista por estas páginas y dejadla caer en algún sitio donde alguien se la pueda encontrar...

Carta a los Reyes Magos de Oriente

Libros de Ilustraciones

Un buen regalo sería, sin duda, un libro de ilustraciones. Suelen rondar las 5.000 pesetas, cosa que hoy en día es un gasto bastante normal para un detallito navideño. Estos son los más actuales:



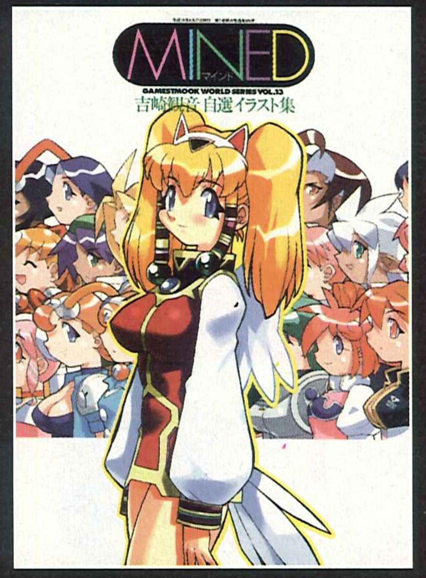
The Art of Metal Gear Solid

Ya os lo comentamos el mes pasado como recomendación, y vuelvo a insistir en que, aunque es un libro muy caro (puede superar incluso las 10.000 pesetas), es, sin duda, una joya por la que jamás os arrepentiréis de haber pagado tan alto precio.

El increíble acabado con tintas plateadas de todo el volumen ofrece un realce a los bocetos, ilustraciones y proyectos iniciales del juego como nunca habíais visto hasta ahora.

No podemos decir que sea lo mejor de entre todo lo que en este Otaku os mostramos, pero sí te aseguramos que ser un fan de Metal Gear Solid y no tener este libro son dos cosas casi incompatibles.

Mined



Otro libro editado por Shinseisha poco antes del cierre editorial. Esta vez se trata de una recopilación de trabajos del buenísimo Yoshisaki Minesya, ilustrador oficial de la también desaparecida revista de arcades Gamest. Juegos como Breath of Fire, Twin Bee, Street Fighter y Darkstalkers están reflejados en ilustraciones a toda página realmente espléndidas. Destacar un apartado muy simpático en el que aparecen chicas inventadas por Minesya basándose en las videoconsolas de última generación (o sea, PlayStations guapísimas, SegaSaturns de curvas peligrosas y Nintendo64s despampanantes, entre otras).

Kaleido Scope

Se trata de un libro que recopila el trabajo de Kohime Ohse, una chica aficionada a los videojuegos de lucha y RPGs. En sus páginas podremos encontrar ilustraciones de Street Fighter, King of Fighters, Darkstalkers y otros títulos famosos, junto a los trabajos más emblemáticos de esta artista, conocidos al aparecer en gran cantidad de tomos con mangas basados en videojuegos. El libro fue editado por la desaparecida editorial Shinseisha, lo que le convierte en un rápido reclamo (si no os hacéis con él y estáis interesados, sabed que los que queden serán los últimos en venderse, pues ya no hay más copias en Japón).



Fiesta

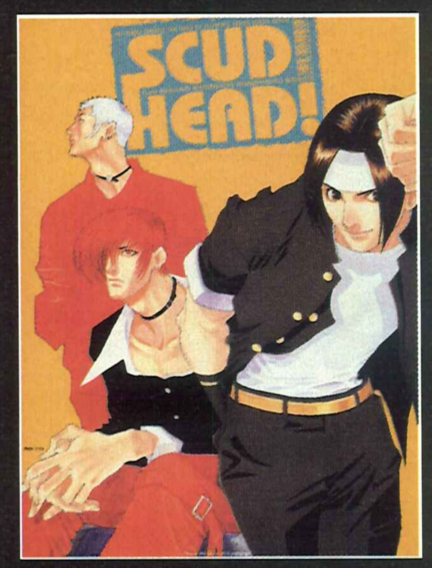


Con este curioso nombre en castellano, Masato Natsumoto puso a la venta su primer libro de ilustraciones valiendose, al igual que los dos anteriores libros, de la desaparecida Shinseisha (bajo la colección Gamest Mook).

Masato Natsumoto saltó a la fama hace relativamente poco tiempo, cuando decidió hacer una adaptación del guión de la saga King of Fighters en versión manga para la editorial Kodansha (el nombre de esta adaptación, ya comentada en su momento en Otaku Manga, es King of Fighters Kyo). Este título despertó un gran interés entre el público japonés, que apenas había visto nada antes, y en sólo unos meses ya era portadista de la importantísima compañia discográfica Scitron, dando presentación a CDs musicales de videojuegos. En Fiesta encontramos sus primeros trabajos como ilustrador. El libro se divide en 4 partes: King of Fighters Kyo, Gunbird 2, dibujos propios y bocetos de KOF Kyo.

Scud Head!

Lo cierto es que posiblemente mientras leéis estas páginas lleguen otros libros de ilustraciones nuevos a las tiendas más importantes (sé de uno sobre el Xenogears qu,e de llegar, os comentaré inmediatamente), pero mientras llegan o no os hablaré de este otro libro que es, la verdad, bastante raro.



Scud Head es un "art book" enfocado hacia la saga King of Fighters, pero algo fuera de lo común. Tiene pocas ilustraciones (unas 25) que están enfocadas de manera poco convencional, con ciertos toques de diseño. El ilustrador (o ilustradores, no acabo de descifrar correctamente los kanji del staff) plantean imágenes raras en las que nos podemos encontrar, por ejemplo, a Kyo, Iori y Yashiro tocando instrumentos musicales. Ya os lo advierto, es muy especial. Si no os gusta la saga KOF, olvidadlo, y si os gusta al menos tratad de dar con él para haceros una correcta idea de todo lo que os acabo de contar.

CD's de música

Esta segunda opción de regalo es quizás la mas asequible, ya que los CDs rondan las 2.000 ptas.. Aunque creáis que se trata de algo difícil de conseguir, sólo tenéis que dar con el sitio adecuado. A ver qué os parece esta selección de CDs que os he preparado.

THE LEGEND OF ZELDA, ORIGINAL SOUNDTRACK N64

Nintendo supo fusionar a la perfección mediante discretos morphings la altísima cantidad de las piezas musicales de que dispone Zelda 64, dando la sensación de que sólo hay unas 20 pistas. Nada mas lejos de la realidad, ya que en este genial CD vienen las más de 80 pistas reales del juego. Si pensabais que la banda sonora de Ocarine of Time se limitaba al CD que en su día regaló Nintendo Acción, estáis muy equivocados.

KONAMI SHOOTING BATTLE PERFECT SELECTION

Los mejores temas instrumentales de los shoot'em up de Konami enfocados con guitarras eléctricas "a pleno rendimiento". Es toda una experiencia sentir la música de Gradius con tanta fuerza. Si en su día te hiciste con los CDs de Drácula Perfect Battle, ya sabes de lo que va el tema, porque han sido llevado a cabo por el mismo conjunto.

ZELDA NO DENSETSU, HYRULE SYMPHONY

Es el arrange sound del Ocarine of Time. Tiene sólo 10 pistas, pero cada una nos parece simplemente perfecta. Siete de ellas están dedicadas al juego de Nintendo64, mientras que las otras 3 contienen mezclas de las BGMs aparecidas en el Link's Awakening de Game Boy y el A Link to the Past de SN. Genial.



BUST A MOVE 2

La segunda parte del Bust a Groove, subtitulada Dance Tengoku Mix, ofrece otra nueva banda sonora increíblemente buena que mantiene el listón tan alto como su antecesor. Quienes dijeron que la banda sonora de Bust a Groove era insuperable, que se hagan con este compacto.

Otaku *manga*

SYMPHONIC SUITE FINAL FANTASY

Este CD ha sido reeditado hace muy poquitos meses. Contiene 7 únicas pistas escogidas de entre las más importantes composiciones hasta Final Fantasy VI. Como indica el nombre del CD, se trata de una transformación al entorno sinfónico, llevada a cabo por una orquesta. Muy bueno.



STREET FIGHTER II ARTIST ALBUM

Para quienes nunca han comprado un CD de Street Fighter y quieran tener lo mejor de lo mejor. Se trata de un recopilatorio de canciones vocales extraídas del film de anime, de la serie de televisión, de la película de imagen real (la canción de Chage & Aska), y todo esto unido a los temas inspirados en las pistas más famosas de la saga. Como ya he dicho, recomendado para quienes lo quieren tener todo en una sola pieza.

BEATMANIA GOTTAMIX

Bajo esta portada tan rara encontramos un CD realmente fabuloso. Las mejores composiciones del conocido videojuego musical Beatmania se encuentran reunidas en este compacto. Tal y como caracteriza la BGM de los juegos Bemani, encontraremos pistas de estilos tan distantes como el Soul y el Tecno. Recomendado para quienes traten de encontrar nuevos estilos musicales.

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

Ahora que los usuarios de Dreamcast van a poder disfrutar con el esperadísimo Street Fighter III, aquí tienen la portada de su banda sonora para que sepan reconocerla de entre todo el mogollón de CDs que ocupan la banda sonora del popular "mete tortas". Esta banda sonora dista bastante de los estilos clásicos de Capcom, girando hacia nuevas tendencias.

KONAMI GAME MUSIC NOW 1999

Es un CD doble que repasa todos los grandes éxitos de Konami de este año, pasando por Metal Gear Solid, Genso Suikoden II, Dance Dance Revolution, Beatmania, Pop'n Music, Rakuga Kids, Gradius IV... Pues eso, los fans de Konami ya saben lo que se tienen que agenciar.

STREET FIGHTER III 3RD IMPACT

Y si lo que queréis es específicamente disfrutar de lo más "in" en lo que respecta a música moderna, haceros con este CD. A mi gusto es buenísimo. Toda una reestructuración-liberación para Capcom, que se había quedado un tanto atascada en los temas de guitarra eléctrica.

CARD CAPTOR SAKURA CHARACTER SONG BOOK

Dejando a un lado el tema de los videojuego,s os he de recomendar un CD de canciones basado en la popular serie de anime Card Captor Sakura (Sakura, Cazadora de Cartas). Aunque tiene algunos temas que pueden parecernos infantiles, se trata de una recopilación realmente buena con temas, cuando menos, atípicos. Si llegaste a disfrutar del Original Soundtrack 2 de Tokyo Babilon, has de saber entonces que este compacto esta a su altura (tratándose del estudio Clamp no me extraña que sea también tan bueno).

Maquetas

Si el pasado año te regalaron por reyes un coche descapotable, este año te puedes limitar a pedirles a tus "papás" una maqueta pintada (suelen costar de 15.000 pesetas para arriba... muy para arriba). Si por el contrario no te regalaron más que un jersey y un bote de colonia, pídeles una figura de vinilo o resina, pero sin pintar. Puedes decir que tu vena artística florecerá gracias a pintar y montar la figura (pero no les digas aún que también necesitas pinturas, eso cuando ya te la hayan regalado).

Hay de todos los tipos, tamaños, series y videojuegos. Aquí tenéis una muestra de las tres últimas que he conseguido de los videojuegos Street Fighter III, King of Fighters 98 y Samurai 64 (que no se note tanto la afición por los juegos de lucha...).





Shinnen Omedeto!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

HOBBY SHOPPING

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO, SOLICITA INFORMACIÓN EN LOS TELÉFONOS:

902 11 13 15













G.V. Fernando el Católico, 2.
46008 VALENCIA- Tel. 96 394 30 57

TODAS LAS NOVEDADES EN DREAMCAST, PLAYSTATION, NINTENDO 64, Y GAME BOY COLOR.

JUEGOS DE SATURN, MEGADRIVE, S. NINTENDO, GAME GEAR Y MASTER SYSTEM.

SURTIDO EN ACCESORIOS Y VOLANTES
CLUB DE COMPRA-VENTA Y CAMBIO- 2ª MANO.

DITRIBUIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS AL MEJOR PRECIO ¡COMPRUÉBALO!
ENVIOS A TODA ESPAÑA 48 HORAS.



Dirección: Videojuegos M.V.
C.C. Dendaraba. B- 16. 01004 Vitoria
Horario: 11- 1,30 y 17 a 20,30.
Teléfono: 945 148319 www.euskalnet.net/juegosmv
e-mail: juegosmv@euskalnet.net
10º ANIVERSARIO - OFERTAS

SOLO EN



Centro Comercial COLOMBIA.
AVD. BUCARAMANGA, 2.
MADRID- 28033
TELF.: 91 381 33 67
FAX: 91 381 06 97
www.mundivia.es/megajuegos

MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA
MÁS DE 5.000 VIDEOJUEGOS A PRECIOS DE COSTO
- COMPRAMOS AL MEJOR PRECIO
- VENDEMOS DESDE 1.995 PTS.
- NUEVOS Y DE OCASIÓN GARANTIZADOS
- CAMBIAMOS DESDE 500 PTS.
- ALQUILAMOS DESDE 300 PTS.
- REPARAMOS VIDEOCONSOLAS
- VENTA AL PUBLICO Y A TIENDAS
- PLAYSTATION-GAME BOY- N64- DREAMCAST- CD'ROM

COMPRUÉBALO HOY MISMO



Imelda Bueno
Virgen del Pilar, 30
Mutxamel
03110 Alicante
Tel: 96 595 55 51
Fax: 96 595 33 77

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS



Club MICRO GAMES
VIDESUR, S.L.
MICRO GAMES 1
C/. Don Lope de los Ríos, 28
(Valdeolleros/StaRosa)
14006 - CORDOBA
MICRO GAMES 2
Avda. Parque esquina Felipe II
(Ciudad Jardín)
14005 - CORDOBA
Pásate por cualquier MICRO GAMES o haz tu pedido por correo SEUR llamando al 957 401 003
PROFESIONAL
¿ Tiene usted un VIDEOCLUB ó VIDEOJUEGOS al ALQUILER ?
Todo en NUEVO y 2ª MANO.
Le enseñamos a CAMBIAR y a vender de 2ª MANO
Nuestro Catálogo personalizado para sus clientes.
¡¡ Llámenos sin compromiso !!
Nuestro Catálogo Producto NUEVO 2ª MANO y CAMBIO
SPACESTATION
ORGANIZADOR GB
PÚBLICO
¿Quieres ser socio y recibir nuestro catálogo? Tienes 3 opciones para conseguirlo.
1 ¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con todos tus datos a : MICRO GAMES c/. Don Lope de los Ríos, 28 14006 - CORDOBA
2 ¡¡LLámanos!!
y pide cualquier videojuego. Te haremos socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo.
3 ¡¡Pásate!!
Por cualquier videoclub o tienda MICRO GAMES y pídelo en mostrador GRATIS.
Videoclubs y tiendas MICRO GAMES.
ALBACETE (Capital)
MEGA OCIO 630 688 879
C/Carnicerias , 9
BADAJOZ Don Benito
MICRO GAMES 606 989 897
C/Plaza de las Albercas , s/n
CANTABRIA Colindes
PLAY CD 942 652 232
C/Gerardo Diego , 3
CASTELLON (Capital)
MULTICENTER 964 222 292
C/Benarabe , 4
CIUDAD REAL Almadén
PC@3 Servicios Informát. 926 712 311
C/Mayor , 115
CORDOBA (Capital)
VC ESTRENOS(Fátima) 957 264 716
C/Arcos de la Frontera , s/n
VC SCREEN VIDEO 957 237 408
C/Escritora Gloria Fuertes , 8
CORDOBA Lucena
VC ELECTRONIC(Kanal Ocio) 957 500 957
C/ Mesón , 10
CORDOBA Peñaroya
VC HALLOWEEN 689 637 413 Ext. 2
C/Plaza de Santa Barbara , 5 , bajo
CORDOBA Puente Genil
GAMES & GAMES 957 607 163
C/Aguilar , 41
GRANADA (Capital)
VIRTUAL GAMES 958 183 216
C/Sancho Panza, 7
COMUNICACION Y OCIO 958 183 755
C/Avda. Cervantes , 25 edif. D 1 local 25
PONTEVEDRA Vigo
PLANET GAMES 968 374 932
C/Esperanto, 2 (Junto Colegio Alba)
SEVILLA (Capital)
FANTASTIC WORLD GAMES 954 635 654
C/Goya , 61
TOLEDO Puebla Montalbán
MAÑAS Informática 925 745 352
C/Panadera , 2
+ EXPANSION DE MEMORIA
CHOLLOS-CHOLLOS-CHOLLOS
BANDA SONORA METAL GEAR 995
QUEST FOR CAMELOT 4.990
HOLY MAGIC 4.990
SOUL BLADE 2.990
POINT BLANK 2 + PISTOLA 10.990
VOLANTE N 64 ASCII WHEEL 6.990



M·G·K
¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos lo ÚLTIMO al MEJOR PRECIO.
96 571 80 79
www.mgk.es
PlayStation
Crash Team Racing
Tarzan
Tomb Raider IV - TLR
FIFA 2000
¡Calienta Motores!
Llega el juego de coches más esperado del milenio.
...pero de nada te sirve tener los mejores coches del mundo en tus manos si te falta CONTROL!
PHANTOM DRIVE
PROMOCIÓN ESPECIAL NAVIDAD
nYko
11.990
10.990 Ptas.
El volante más realista del mercado con force feedback, analógico, palanca de cambios, pedales, etc...
GRAN TURISMO 2
DRIVING SIMULATOR
y de los creadores de Ridge Racer Type 4...
namco
JOGCON
Mando Especial de Conducción con Force-Feedback activo
UNETE A Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!



BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados
ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf: 967 50 52 26
ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA
ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53
ALICANTE
NUEVA APERTURA
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01
BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99
CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00
CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MURIEDAS 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70
GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34
GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50
GRANADA
c/Arabial (Frente Hipercor)
18004 GRANADA
Tlf: 958 80 41 28
LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55
LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28
MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49
TARRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42
VALENCIA
Gran Vía Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75
infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:
967 505 226
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE 7.490
ACTION MAN 8.490
ASTERIX & OBELIX 7.490
BARBIE RACE & RIDE + CD CASE 3.990
TARZAN +CD CASE 7.990
CYBER TIGER 7.490
DINO CRISIS 8.490
FIFA 2000+ CAMISETA 7.490
FIGHTING FORCE 2 8.490
MUSIC 2000 7.490
READY 2 RUMBLE 7.990
STARWARS: EPISODE I 7.490
RIDGERACER TYPE4 + WIPEOUT 3 + CRASH BANDICOON 3 10.990
TETRIS MAGICAL 6.990
TOMB RAIDER IV 8.490
WUTANG SHAOLIN STYLE 8.490
24h LEMANS 7.490
AMERZONE 7.490
APE SCAPE 7.990
CARMAGEDDON 7.990
CHAMP. MOTOCROSS 8.490
CHESSMASTER II 8.490
CHINE 7.490
CHOCOBO RACER 7.990
DRACULA 7.490
DRIVER 8.490
ESTO ES FUTBOL 7.990
EXPEDIENTE X 7.990
EXPENDABLE 7.490
FORMULA ONE 99 7.990
KINGSLEY 7.490
KNOCKOUT 2000 7.490
LOS PITUFOS 7.490
MISSION:IMPOSSIBLE 7.490
MTV SNOWBOARD 8.490
NBA LIVE 2000 7.490
NOFEAR MOUNTAINBIKE 8.490
PACMAN WORLD 5.490
QUAKE II 8.490
SILENT HILL 8.490
SOUTHPARK CHEF 7.490
SOUTHPARK RALLY 7.490
SUPERCROSS 2000 7.490
TRICKN SNOWBOARD 7.490
UEFA STRIKER 7.490
UNJAMMER LUMMY 7.990
URBAN CHAOS 8.490
WAR OF THE WORLDS 7.490
WORMS ARMAGEDDON 8.490
WWF MAYHEM 7.490
XENA 7.490
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)



CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
NINTENDO64
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
PLAYSTATION +DUAL SHOCK 19.900
PLAYSTATION +DUAL SHOCK + 1MANDO +MEMORY CARD 1Mb 22.990
PLAYSTATION +DUAL SHOCK + DUO SHOCK PLUS +MEMORY CARD 1Mb 23.990
SCREENBEAT SOUNSTATION 12.490
VOLANTE SPEEDSTER 15.990
VOLANTE DUAL FORCE 12.990
VOLANTE TOPDRIVE2 10.990
DUAL SHOCK 4.500
CONTROL PAD 2.100
DUO SHOCK 3.990
DEVASTATOR 3.990
DUAL FORCE JOYPAD 2.790
MEMORYCARD 1Mb 1.390
MEMORYCARD BLAZE 1.790
MEMORYCARD SONY 2.100
BATMAN & ROBIN 3.990
FINAL FANTASY VII 3.490
GRAN TURISMO 3.490
NEED FOR SPEED III 3.990
ROADRASH 3D 3.990
THEME HOSPITAL 3.990
CONSOLA N64 BÁSICA 14.900
CONSOLA MARIO PACK 19.900
ARMORINES 9.490
DUKE NUKEM ZERO HOUR 9.490
JET FORCE GEMINI 9.490
MARIO GOLF 9.490
NBA JAM 2000 9.490
NFL 2000 9.490
N64 COLORES 14.990
RAYMAN 2 9.490
SOUTH PARK CHEF 9.900
SOUTH PARK RALLY 9.900
DONKEY KONG + EXPANSION PACK 12.490
SUPERMASH BROS. 9.490
TUROK RAGE WARS 9.490
WORMS ARMAGEDDON 9.490
GAME BOY pocket 7.990
MOCHILA GAME BOY 2.900
POKÉMON 5.990
LIGHT PLAYER 9.490
CAMERA 7.990
PIKACHU 3.990
GAME BOY COLOR 12.490
ARMORINES 5.400
BEAUTY & BEAST 5.990
FIFA 2000 5.990
GRAND THEFT AUTO 5.490
MICKEY RACING 5.990
STARWARS RACER 5.490
SUPERMARIO DELUXE 5.990
TARZAN 5.990
TUROK RAGE WARS 5.990

GANADOR DEL CONCURSO "BUSCA TU DREAMCAST"

EL GANADOR DEL MES DE NOVIEMBRE HA SIDO:

JOSÉ MANUEL LÓPEZ CORDERO
de BARCELONA

GANADOR DEL CONCURSO "ESTO ES FÚTBOL"

PREMIO: Viaje para 2 Personas para presenciar la final de la UEFA, (queda pendiente la ciudad europea donde se va celebrar)

Ganador: HUGO VEGA GONZÁLEZ de LEÓN

GANADORES CONCURSO "TUROK RAGE WARS"

15 GANADORES DE: Juego Turok Rage Wars para N64 + Cazadora

Israel Botella Martínez	Alicante
Vicente Tomás López Cerda	Alicante
Pedro Angel Toledo Gabaldón	Murcia
Francisco Mesa Muñoz	Córdoba
Eloy Villar Alonso	Valencia
Alvaro Cañadas Cano	Madrid
Pío García-Escudero Ramos	Madrid
Mario García Melón	Albacete
Juan Pascual Luna	Madrid
Elías Miguel García García	Zaragoza
Vicente Vega Fernández	Madrid
Angel Salgado Novo	Lugo
David Angosto Casaú	Murcia
Asier Aira Ontiveros	Vizcaya
Jonathan Cobo Manchado	Barcelona

GANADORES DE: Juego Turok Rage Wars para Game Boy Color + Cazadora

Antonio García González	Madrid
Sebastián Hary Rodríguez	Gerona
Gerard Danés García	Barcelona
David Chavero Montal	Valencia
José María Garrido Gutiérrez	Cádiz
Gonzalo Saiz de Cos	Madrid
Rafael Hidalgo Molero	Córdoba
Rubén Olivares Rodríguez	Madrid
David García Morán	Madrid
Daniel Falcó Moreno	Lérida
Rubén Iglesias Enguix	Valencia
Javier Rodríguez Jamarda	La Coruña
Héctor Mogarra Lozano	Madrid
Puri Peso Aligart	La Rioja
Javier Morales Lozano	Badajoz

RECIBE EN CASA LA REVISTA MÁS VENDIDA DE VIDEOJUEGOS

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES
(450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS) LLÉVATE EL REGALO QUE PREFIERAS

MEMORY CARD SONY











AC ADAPTER NEO GEO POCKET



- MEMORY CARD SONY: Salva tus partidas de PlaySation en una de estas memory cards de colores (no se puede elegir color)
- CONTROLLER PACK N64: Te permitirá salvar la partida de tu juego preferido de N64, para que la puedas terminar en cualquier momento.
- PAD SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- AC ADAPTER NEO GEO POCKET: Adaptador de corriente para la NeoGeo Pocket.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

12 numeros + regalo por solo 5.400 pesetas

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente. Para que estés siempre informado.

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 20% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

REQUIERE LA COPIA ORIGINAL DE **METAL GEAR SOLID**

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

SPECIAL MISSIONS

300 NUEVAS MISIONES

PlayStation ®

www.konami-europe.com • Hotline: 069-95 08 12 88

KONAMI. Orense 34, 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax. 91 556 28 35



®